La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo
Edición Española

Computer World

Nº 37 • DICIEMBRE • 1998
650 ptas.

Concurso: regalamos 5 Joysticks Microsoft Freestyle

REVIEWS

- FIFA 99
- Tomb Raider III
- Abe´s Exoddus
- European Air War
- Fallout 2
- Populous 3
- Duelo de Hechiceros
- Carmageddon 2
- NBA Live 99
- Combat Flight Simulator
- La Liga de Fútbol 98-99

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Guía con las mejores estrategias para Star Wars: Rebellion y solución completa para Grim Fandango

Mirando al futuro

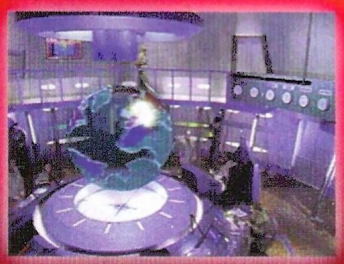
Cryo nos presenta sus nuevos proyectos

RING • CHINA • SCOTLAND YARD
DEO GRATIAS • MANKIND • SAGA
ATLANTIS 2 • VIRUS • FAUST
TIME MACHINE • DEVIL INSIDE

8 424094 401017
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

GLOBAL DOMINATION

DOMINA EL MUNDO CON UN SOLO DEDO



PlayStation

PSYGNOSIS

PC CD ROM

www.psygnosis.com/globaldomination

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 417 30 95

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company.
Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Exclusivas

Estamos convencidos de que si alguien hiciese una estadística para averiguar cuál es el término no relacionado estrictamente con los juegos de ordenador que más veces aparece mencionada en las revistas de este sector –especialmente en sus portadas–, la palabra que encabezaría la lista sería «exclusiva».

Lo malo, ya se sabe, es que las palabras se gastan de tanto usarlas –y no sólo metafóricamente–, y a estas alturas parece que «exclusiva» puede significar mucho y a la vez absolutamente nada. Para demostrarlo, lamentablemente, no tendremos otro remedio que volver la vista hacia otras publicaciones –cosa que habitualmente, y por principios, hemos tratado siempre de evitar– pero dado que en CGW «exclusiva» ha sido un término que hemos intentado esquivar, no nos queda otro remedio.

Pongamos algunos ejemplos que hemos podido constatar en los últimos meses: con un mes de diferencia, y prácticamente con el mismo contenido –procedente previsiblemente de otras revistas extranjeras– dos publicaciones españolas se han atribuido la exclusiva mundial (!) sobre el nuevo juego de id Software, Quake III. Curioso, ¿no? Otro ejemplo: cuando convertimos al excelente Half Life de Sierra en protagonista de nuestra portada, pudimos encontrar en los quioscos una publicación inglesa que en su portada aseguraba poseer la exclusiva mundial sobre ese título precisamente ese mismo mes. De nota...

El objetivo de esto, claro está, es atraer la atención del posible comprador de revistas con enunciados tan llamativos. ¿Cómo es posible aseverar sin reparo a los cuatro vientos que se posee la exclusiva mundial sobre una información cuando no es así? ¿Realmente están seguros de conocer todo lo que se publica en el resto de nuestro planeta como para poder realizar semejante afirmación? ¿Se les ha ocurrido conectarse a Internet y ver la cantidad de páginas que se pueden encontrar sobre esos temas que supuestamente acaparan en exclusiva?

Y lo mejor es precisamente no contentarse con usar la palabra «exclusiva», sino añadirle la coletilla «mundial». ¿Y por qué no del «mundo mundial», «galáctica», «universal» o incluso «dimensional»? Por cierto, que el tamaño del atrevimiento en este particular es proporcional al de las letras que se emplean para afirmarlo. Si Freud levantara la cabeza...

No es que en CGW no consigamos eso que se podría entender como exclusivas (estrictamente informaciones que no se pueden encontrar en otros medios); sin ir más lejos este mes podríamos mencionar el reportaje sobre Cryo o las demos jugables de Tomb Raider III y Asghan. Lo que ocurre es que les damos la misma importancia que al resto de nuestra publicación, porque, además, como mucho representan el 10% del contenido total de una revista. Nuestro lema es intentar hacer las cosas –todas, desde la primera a la última página– mejor que nadie, y no "antes que nadie y solamente nosotros" –pero sólo algunas páginas–. Conste además que en ciertos casos las exclusivas parten de un hecho innegable: tratar de limitar la información a un solo medio y, por tanto, parece ir en contra del derecho a la información que tienen los lectores del resto de las publicaciones.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 37 • DICIEMBRE • 1998

En portada:

Lo deciamos hace algunos meses en nuestro editorial y parece que no nos equivocabamos mucho. Nuestros vecinos de arriba, los franceses, nos siguen llevando mucha ventaja en el desarrollo de juegos para ordenador. Como botón de muestra valga el amplio reportaje que este mes hemos dedicado a la línea de nuevos proyectos de Cryo, una de las compañías francesas más veteranas y prestigiosas.

Populous: El principio

Abe's Exoddus

FIFA 99

REPORTAJES

Cryo. Su pasado, presente y futuro 32

La nueva Revolución Francesa. Juegos tan prometedores como Ring, China, Saga, Las Crónicas de la Luna Negra, Mankind o Scotland Yard son algunos de los muchos que encontrarás a lo largo de estas páginas sobre los nuevos proyectos de la prestigiosa compañía francesa.

AVENTURA/ROL

Fallout 2 38

En busca de la esperanza. Mejora global en todos los aspecto es la línea que destaca en esta segunda entrega de uno de los juegos de rol más exitosos de los últimos meses. Y es que cuando se trata de encontrar el GECK, pocas cosas detienen a quien lo busca.

John Saul's Blackstone Chronicles 40

La locura de un genio. Descubrir que tu padre implantó en tu subsconsciente instrucciones concretas para llevar a cabo la venganza de su vida, no es un plto de gusto. El terror que experimentarás con este título, tampoco lo será...

El Sulfato Atómico 42

Dos tontos muy listos. El clásico los tebeos tan querido en nuestro país, renueva sus fuerzas y aparece por fin en el PC. Como es natural, no es nada fácil para estos dos agentes de la T.I.A. tirar por tierra los planes de Bruteztrausen.

ESTRATEGIA

Populous: El Principio 44

Cómo convertirse en Dios. Con una trama que sitúa esta entrega por delante de su predecesora en el tiempo, pero con una tecnología que supera a la primera entrega con creces, "El Principio" ha sabido captar la verdadera esencia de la estrategia.

La Liga de Fútbol 98/99 46

Manager virtual. Un compendio de simulación y gratificantes efectos visuales alimentados por tarjeta 3D, son el antídoto contra el aspecto y el sentir tan aburridos que han venido siendo tradición en este tipo de juegos que simulan la profesionalidad de un manager.

Duelo de Hechiceros 48

La magia de la fantasía. Apto sobre todo para quienes sean incondicionales de la fantasía y las cartas, las aventuras de Cornelius, el aprendiz de hechicero, te transportarán al mundo de los reinos arcanos, allí en donde el mal habita.

Wargasm 50

¡Que gustazo! Impresionantes gráficos, facilidad de manejo, mucha jugabilidad y adicción, son la notas destacables de esta original lucha por el control militar absoluto del planeta. Algo para subrayar: la piedad no es una opción.

Gangsters 52

¡Brindemos por la ley seca! Se trata del retrato de una época en la que el respeto se adquiría a base de atropellos, y el dinero robando y chantajeando. Un mundo en el que los valores humanos estaban perdidos... a menos que tu apellido fuese Capone, O'Bannion o Schultz.

101 Airborne 54

Salto a lo desconocido. Un juego por turnos casi a tiempo real, y mezclas de casi todos los tipos de wargames existentes, se dan cita en un rpoducto de gran realismo, complejos escenarios y jugabilidad absoluta, si bien se hecha de menos un editor de escenarios.

Knights & Merchants 56

Espere, por favor. Con un renovado sistema de construcción y los atractivos recursos que se ofrecen, pocos elementos más harán falta, excepto el uso forzando al máximo tu inteligencia, para recrear el medievo en todo su esplendor.

Wall Street Trader 58

La máquina de hacer dinero. Un simulador económico que nunca vendrá mal para preparar nuestras inversiones en el mundo real, allí en donde las consecuencias de nuestros errores, no serán tan eludibles como en este juego de Virgin.

ACCION

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft 60

Ascenso meteórico. Con una calidad técnica impresionante, casi tanto como la de las nuevas animaciones de la propia Lara, por fin la secuela de un producto, llega a obtener cotas de calidad comparables a las del momento de su nacimiento.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Abe's Exoddus 64

¿Mejor imposible? Con un ingrediente especial bastante macabro, la pesadilla de los Mudokon aún no ha terminado. Y es que cuando todo lo que lleva uno en el cuerpo es aprovechable... le salen compradores hasta debajo de las piedras.

Sin 68

Perversión femenina. Con un comienzo un tanto sospechoso, y el anuncio de parches para la posterior solución de los problemas que el juego arrastra, la verdad es que las perspectivas no son muy halagüeñas. No obstante algunos de sus elementos también brillan. ¡Descúbrelos!

Lode Runner 2 70

La reencarnación. Aunque parecía que las sorpresas ya no abundaban en el mundo de los juegos para PC, hace falta mucha imaginación y un gran trabajo para desarrollar un juego que sea exactamente igual a cómo era hace años, pero totalmente distinto. ¿Magia?

Speed Busters 72

Nitroglicerina refinada. Una alocada carrera que quita el aliento, la lucha por la supervivencia y el nacimiento de un título devastador, son los elementos necesarios para crear algo tan explosivo como fresco.

Carmageddon II: Carpocalypse Now 74

Carne fresca. Aunque está en la elección de cada uno disfrutar o no con la segunda propuesta de este juego, la secuela que nos ocupa no se diferencia en lo esencial de la anterior. En cuanto al aspecto técnico..., algunas novedades.

S.C.A.R.S. 76

El precio de la inteligencia. Hace tiempo que el hombre dejó la conducción del mundo en manos de las computadoras. Ahora, ellas son las que se aburren, y para combatir su tedio, han ideado un remedio que, por otra parte, los humanos ya venían utilizando desde antiguo: las carreras.

Powerslide 78

En directo desde el avispero. Salvo el placer de correr en la más absoluta ilegalidad, los humanos que han sobrevivido a la catástrofe, pasado el año 2020, tienen pocas diversiones. Eso sí, la dedicación a ésta es total.

Buggy 80

Microlocura. Dieciséis pistas para pequeños coches radiodirigidos, es tan sólo una de las múltiples cualidades de este producto sin par desarrollado por Gremlin.

Pinball Arcade 82

La re-evolución. Una visión general del nacimiento y desarrollo de uno de los hitos en cuanto a juegos recreativos se refiere a lo largo de éste último siglo.

Global Domination 84

El fin del mundo. Con misiones, que van creciendo en dificultad a medida que se avanza en sus niveles, este manual para conquistar el mundo, ofrece una jugabilidad y una adicción al alcance de cualquier cerebro.

Fighter Pilot 86

Ave de presa. Localizar el objetivo, aniquilarlo sin dejar rastro que lleve a confusas interpretaciones, y huir a toda prisa del lugar de los hechos para no ensuciarse con acusaciones "infundadas" son la esencia de este juego.

DEPORTES

Fifa 99 88

Oler el césped. Pocas cosas hay que sorprendan tanto como los cambios visuales en uno de los simuladores de fútbol más aclamados de la historia.

NBA Live 99 90

"Ding Dunk" Más realismo del que cabría esperar, calidades alucinantes, y rostros de los propios jugadores mapeados, tan sólo son algunas de las magnificencias que nos esperan en esta nueva entrega.

SIMULACION

European Air War 92

Por los cielos del viejo continente. El juego que padecía un eterno retraso, por fin ha llegado a nuestro poder. Un producto para el que Microprose recabó las ideas de los fanáticos de la simulación.

Combat Flight Simulator 94

El militar de la familia. Tan sólo tendrás que ir a la página en donde se desarrolla éste artículo para comprobar que no mentimos: calidad gráfica impresionante.

F-16 Multirole Fighter & Mig 29 Fulcrum 96

Dos por el precio de uno. A diferencia de lo que acostumbran las productoras, esta vez tendremos dos programas distintos: uno para cada avión. ¿Aciertos? Por ejemplo la posibilidad de jugar a través de Internet con otros 128 participantes.

secciones

8 Léeme.bat

Aquí se reflejan los ingredientes exclusivos que integrarán nuestro mundo de ocio a lo largo del los meses venideros. No pocas sorpresas nos esperan para después de Navidad.

10 Interfaz

Aunque la enorme cantidad de cartas recibidas nos impida contestar a todas, poco a poco iremos dando salida al mayor volumen de consultas posible. Siempre es mejor terminar un juego por ti mismo, no obstante, si ya no aguantas más, ¡escríbenos!

13 Zona Alfa

Sólo un juego ha sido puesto en la línea de producción primaria para este mes. Se trata de otra personificación de la estrategia. Es la elección que utiliza como rampa de lanzamiento a un gran conocido: Total Annihilation.

15 Zona Beta

Seis estrellas que próximamente brillarán en nuestro panorama de actualidad. Elementos que se encuentran en la última fase de producción, y cuyas excelencias os mostramos ya en nuestros comentarios. Asghan, Blood 2, PC Futbol 7.0... Muy prometedor.

110 Contenido del CD

En estas páginas encontrarás los elementos necesarios para sacr del CD que regalamos toda la información que hemos seleccionado para ti. Como siempre, podrás disfrutar también un divertido juego de regalo.

114 Top CGW

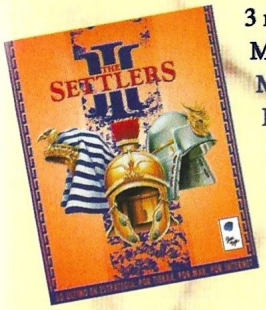
Desde las mediciones de éste termómetro, podrás juzgar la aceptación y calidad de los productos que actualmente se encuentran en el mercado. Se trata de una información que está proporcionada sólo por los lectores. Vota, y consigue los fantásticos premios que te ofrecemos como premio a tu labor.

Para el mes de diciembre, un divertido juego:
3D ULTRA PINBALL
La tridimensionalidad total
Encontrarás sus instrucciones en la página 110

SALIR CON TUS AMIGOS YA NUNCA VOLVERA A SER LO MISMO

THE SETTLERS II

Más de un millón de fans lo estaban esperando



- 3 razas (romanos, egipcios y chinos) con características y personalidades diferentes.
- Miles de personajes en 3D, cada uno cuidadosamente diseñado y animado.
- Más de 150 tipos de personajes.
- Más de 30 profesiones diferentes.
- Más de 40 tipos diferentes de edificios para cada raza, que pueden verse desde dentro y ser utilizados por los personajes.
- Entorno 3D con valles, ríos, océanos, lagos, plantas y animales.
- Incontables nuevas opciones estratégicas de combate.
- Soporta juego en red e internet.

Más información: www.settlers3.com

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

Blue Byte

www.bluebyte.com

© 1998 Blue Byte Software GmBH. Todos los derechos reservados.

Entrevista: Ron Gilbert
"La aventura volverá a estar de moda"

Ron Gilbert es uno de esos gurús de los juegos de ordenador por el que todo el que lleva años en esta industria siente una innegable admiración. Su curriculum incluye las dos primeras entregas de Monkey Island. En 1995, Gilbert abandonó LucasArts para fundar Cavedog junto con Shelley Day, otro veterano de la industria. Aunque Cavedog es propiedad de GT Interactive, Gilbert mantiene el control de la compañía en cuanto a creatividad se refiere. Su mayor éxito a nivel mundial fue Total Annihilation (1997). También fundó Humongous Entertainment, una compañía dedicada a la producción de software para niños.

CGW: ¿Por qué su género favorito son las aventuras?

RG: Me gustan las aventuras porque me gusta contar historias. En este género, el juego es la historia, y en los demás no ocurre así. Por ejemplo, en Total Annihilation hay una historia, pero el juego no es la historia.

¿Está de acuerdo con esa corriente que afirma que las aventuras están llamadas a desaparecer?

Las aventuras gráficas no están muertas. El problema es que cuando juegas una aventura, no repites, lo que las hace muy distintas de otro tipo de juegos. Dado el coste actual de producción de una aventura (entre 2 y 3 millones de dólares, que se van principalmente en el trabajo artístico), no compensa invertir todo ese dinero y tiempo en estos momentos. El decaimiento de la aventura forma parte de un ciclo que terminará pronto. La aventura volverá a estar de moda. Además, es el vehículo para llegar a las mujeres jugadoras, un mercado inexplorado hasta el momento.

¿Cuál es la clave de ese mercado potencial?

No lo sé. No hay muchas mujeres jugadoras, ya que no tienen motivos para hacerlo. No les gusta perseguir cosas y matar. Algún día, alguien encontrará ese estilo secreto de juego que gusta a las mujeres y se hará rico con ello.

¿Qué tipo de juego será el que veamos más en el futuro?

Los juegos de masas, es decir, los que llegan a más público, serán muy populares durante los dos próximos años. Por ejemplo, Deer Hunter es un juego muy sencillo, y por ello llega a más gente que un título de estrategia en tiempo real. A medida que crezca este mercado de masas, crecerá también el núcleo de jugadores puros que está integrado en él, y con ello la producción de juegos más especializados.

¿Coincide su opinión personal con esto o es su visión desde el punto de vista del marketing?

Personalmente, a mí me gustaría más diseñar una aventura, pero jugaría un juego de estrategia en tiempo real. La posibilidad multijugador hace la vida de un título casi infinita, y eso tiene sus ventajas. Después de 8 años en Lucas aprendí muchas cosas, entre ellas marketing, y he de reconocer que es algo que me gusta mucho. Ahora tengo que conjugar ambas facetas de mi persona: el jugador/diseñador, y el ejecutivo de marketing.

¿Cómo será entonces la aventura del futuro?

La aventura irá hacia el entorno 3D puro, pero dirigida como una película, con restricciones a la libertad que ofrece un entorno 3D. De otra forma, sería imposible contar la historia como tú quieres.

La pregunta inevitable: ¿qué le ha parecido el último Monkey Island?

The Curse of Monkey Island sólo tiene una cosa que no me gusta: cómo se ha llevado la relación entre Guybrush y Elaine, es algo que yo no habría hecho nunca. Fue curioso, porque de forma extraoficial, tuve bastantes llamadas del equipo del juego durante el desarrollo, y siempre empezaban diciéndome algo así como "Vaya mogollón que nos has dejado".

¿Le hubiera gustado hacerlo?

Ojalá hubiera conservado los derechos de Monkey Island, porque haría otra secuela. Supongo que es el precio que pagas en esta industria. Al menos me sirvió para conseguir dinero y fundar Humongous Entertainment. Trabajar para un público infantil durante cuatro años me ha enseñado muchas cosas.

¿En qué proyectos está trabajando Cavedog?

Además de Total Annihilation: Kingdoms, estamos trabajando en Elysium y Amen, ambos para el año que viene.

¿Algún proyecto personal?

Sí, estoy desarrollando Good & Evil, un combinado de rol y aventura bastante ambicioso. Quizá terminemos para primavera del 2000. Ahora está al 50%. En 4 o 5 meses terminaremos de desarrollar la tecnología 3D, y después nos meteremos con la historia y todo lo demás. A grandes rasgos, el juego será una lucha constante entre el bien y el mal presentada a través de misiones, y cada una de ellas presentará algunos aspectos del bien y el mal.

Juegos para el fin del milenio

Cavedog trabaja arduamente en la producción de tres títulos para el año que viene: Elysium, Amen: The Awakening, y Total Annihilation: Kingdoms. De éste último podrás encontrar información en la Zona Alfa de este mismo número. En cuanto a Elysium, se trata de un juego de rol que en principio saldrá en octubre del 99. Ambientado en diferentes mundos de fantasía, Elysium estará estructurado por episodios, cada uno con unas 10 o 20 horas de juego. Su autor es el mismo que el de Betrayal at Krondor, y se centra en el derroque del tirano Ivriss, Señor de los Sueños. A un género muy diferente pertenece Amen: The Awakening, o mejor dicho, a una combinación de géneros muy distinta: acción, thriller y aventura épica con puzzles incluidos. Un total de 17 actos contará la historia de Bishop Six, un experto comando que tendrá que hacer frente a lo que parece ser el fin del mundo.

Amen: The Awakening

Navidades de lujo

Dinamic tiene una considerable gama de propuestas para estas fiestas, todas ellas disponibles en quioscos al precio de 2.995 pesetas (y sí, son los juegos completos con instrucciones y todo lo que tienen que tener). Las dos primeras serán los paquetes Multi Action '99 (que incluye Command & Conquer, Broken Sword y el iF-22 v5) y Multi Sports '99 (con Actua Soccer 2, PC Basket 6.0 y Screamer 2). Para los que se quedaron con las ganas, también saldrá

Blade Runner, y los aficionados a los simuladores, tendrán su fiesta por todo lo alto con Apache Havoc, que ofrece el AH-64 Longbow y el MI-28 Havoc en un solo paquete.

Larga vida a Quake II

Zaero es el título de una nueva expansión autorizada para Quake II que comercializa Ubi Soft. Son 14 nuevas misiones en escenarios igual de nuevos con más monstruos, armas y opciones. Por supuesto también tiene un par de niveles extra para Deathmatch. Este paquete, unido al Deathmatch Maker (también comercializado por Ubi Soft), primer editor de niveles autorizado por id Software, dará aún mayor longevidad a Quake II.

Libros de juegos

Anaya, dentro de su colección "Al límite", ha editado cuatro nuevos libros. Todos ellos descubren estrategias, trucos y secretos para resolver y sacar el máximo partido de Duke Nukem 3D, Command & Conquer: Red Alert, Flight Simulator 98 y Age of Empires. En el caso de Duke Nukem 3D se incluye un CD-ROM de regalo con el primer episodio completo de este título, así como varias demos. El libro de Flight Simulator 98, también tiene un CD-ROM con múltiples utilidades, escenarios y paneles para la última edición del simulador de Microsoft.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Babylon 5 Sierra	04/99
Drakan Psygnosis	03/99
Dungeon Keeper 2 Bullfrog	04/99
Fighter Duel 2 Infogrames	06/99
Lander Psygnosis	02/99
Messiah Shiny	03/99
Rebel Moon Revolution GT Interactive	02/99
Theocracy Interactive Magic	03/99
Tunguska Project 2	03/99
Viva Football Virgin	02/99

Teletipo

Ya hay nuevos niveles para Forsaken que se pueden bajar de Internet: www.acclaim.net/games/forsaken Además, está disponible un parche en castellano desarrollado para mejorar la versión multijugador a través de Internet: www.acclaim.net/games/forsaken/Patch.html

Una película de animación de Abe's Oddysee está nominada a los Oscar, siendo ésta la primera vez en la historia que algo de un juego de ordenador obtiene este reconocimiento.

Blizzard ha ganado la demanda interpuesta contra Microstar por la comercialización de una expansión no autorizada de Starcraft denominada Stellar Forces, que ha tenido que ser retirada del mercado.

Erbe ha firmado un acuerdo de distribución con Novalogic que tendrá efecto inmediato, y otro con Mindscape que entrará en vigor en enero del 99.

Interfaz correo

Estimados amigos: ¿Podríais decirme cómo puedo continuar en el juego Fable? Me encuentro en el fondo del mar, he hablado con todos y no sé cómo seguir. Necesito ayuda.
Rafael Arana. *Pamplona*

Tienes que abrir las tres ostras y coger otras tantas perlas. Habla con Leroy y con los caballitos de mar hasta que te den las algas. A cambio de las algas, Leroy te dará una pala. Lleva las perlas a Kouppa que está dentro de la concha, y a cambio te dará un mapa del tesoro. Cava en donde aparece la "X" en el mapa usando la pala y coge el tesoro. Vuelve al camino de coral, dale el cofre a Khor para poder entrar en la gruta y toma su lanza y entra.

Hola amigos, me encuentro jugando el primer acto de King's Quest VII. En el primer acto, un espectro del desierto me da una cuerda y ya no sé seguir. ¿Podéis ayudarme?
Omar Ismael Bouazza.
Correo Electrónico

La cuerda sirve para jugarle una mala pasada al conejo. Tendrás que atarla a los cactus que se encuentran entre el templo y Buda para que el conejo se estrelle. Así recuperarás las gafas de la rata anticuario y una especie de pelillos que necesitarás más adelante.

Hola. Quisiera saber qué hay que hacer para pulsar las piedras de colores en el laberinto perdido del juego Dragon Lore II.
O'Hara. *Correo Electrónico*

Tienes que pulsarlas en este orden: roja, blanca, verde y amarilla. Entra por la Puerta Oeste.

Hola queridos amigos. No sé cómo marcar las localizaciones de los asesinatos en el día cinco de Police Quest III, cuando aparece el mapa en el ordenador.
Rubén Contreras. *Correo Electrónico*

Anotadas las direcciones en donde se cometieron los asesinatos, empléalas para señalar los puntos en el mapa del ordenador. Verás que existe cierta simetría y el truco consiste en poner otro punto para completar lo que sería una estrella de cinco puntas invertida. Ahora tendrás que completar las líneas que unen los puntos.

Me gustaría encontrar algún ejemplar del juego para MS-DOS "California Games", que tiene ya tiempo a sus espaldas. Más que otra cosa es por añoranza, y no consigo tener ninguno. ¿Podríais ayudarme?
Unai Illarramendi. *San Sebastián (Guipúzcoa)*

En tu carta explicabas que el juego fue distribuido por ERBE, y es cierto. No obstante el producto está ya descatalogado, ellos no tienen existencias en sus almacenes e incluso la compañía que lo produjo, ha cambiado de nombre, pasando a ser la actual Eidos. Esta multinacional tampoco tiene ya el producto a la venta. Puede que encuentres algún ejemplar contactando con revistas especializadas en compra-venta de artículos, o a través de Internet si no conoces a nadie que pueda ayudarte de otra forma.

Hola amigos. Estoy jugando Atlantis y me encuentro en el pasadizo secreto del palacio, al que se accede desde la sala del león. No sé qué hacer.
David López. *Albacete*

Coge la barra de hierro que se encuentra clavada en el suelo. En la parte superior izquierda de la puerta de madera, encontrarás un hueco de donde puedes sacar una especie de estatuilla si metes dentro la barra. Esta especie de bajorrelieve debes ponerlo a la altura de los ojos del gato amarillo tallado en la piedra del fondo del pasillo.

Amigos de CGW. No avanzo en Prisoner of Ice. He llegado hasta el armero y le he entregado la guía, pero cuando enciendo el fuego en la papelera, me detienen.
Segundo Hernández.
Villanueva de Gómez (Ávila)

Una vez hayas cogido el extintor de la pared, junto al cigarrillo encendido que estaba sobre el cenicero, pon el cigarrillo en la papelera y sitúate entre los dos armarios, en donde sale el mensaje "rincón oscuro" en la barra del menú. Ahí no te encontrarán y cuando todos se vayan podrás apagar el fuego con el extintor, entrar en la sala de archivos y mirar la ficha de Parker. Por cierto: ¡sal de ahí en cuanto puedas!

Hola amigos. Estoy perdida en un juego un poco antiguo, y necesito vuestra ayuda. Son tres preguntas a resolver sobre Simon The Sorcerer I. ¿Cómo consigo madera para las termitas?, ¿Y las monedas que están bajo el dragón?, ¿Cómo comprar algo al moro que hay en el pueblo? Gracias.
María José González.
Salamanca

Dos pantallas al este del centro del bosque, hay un leñador que necesita el metal Mithrill para talar árboles. Cuando se lo des, deberás ir a la cueva del dragón para tomar prestado un extintor. El curso de los acontecimientos te permitirá apagar con el extintor la chimenea de la casa del leñador y recoger con el gancho el tronco de ébano. Para las monedas, después de mucho indagar, tendrás que dirigirte a la cueva del dragón, usar el gancho sobre la piedra que se encuentra en la entrada, ascender por ella, usar el imán de la nevera de Calypso y la cuerda de la herrería en el agujero, para sacar monedas, pero como no tendrás suficientes, no deberás comprar nada al moro del pueblo, sino, al contrario, malvenderle la gema de los dwarfs por 20 monedas. Ahora te sobrará dinero y todo.

Tengo Desde hace algún tiempo el juego LBA2. Estoy en la cueva de Tralu y no sé cómo liberar a Ralph. ¿Qué hago?
Imanol Herrera.
Errentería (Gipúzcoa)

Tendrás que volver a transformarte en guerrero Sendell, ir hasta el museo, pagar la entrada, ver que la ventana del segundo piso está abierta. Sal, entra por la ventana, abre la puerta y el cristal que protege la túnica y baja a recuperarla. Ve hacia la derecha en los acantilados, acciona el interruptor con la bola mágica y avanza por las pantallas hasta el bicho peludo: Es Tralu. Acaba con él, habla con Ralph y abre la puerta de la jaula. Ve con Zoe hasta el faro.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

¡SERAS EL PROTAGONISTA!

ENTRA EN JUEGO...

UR GEAR

UNION REALITY

Conecta tu casco UR GEAR al PC y, solo con mover la cabeza, controlarás todos los movimientos: Vuela, Conduce, Compite o Dispara y siéntete el protagonista real de todas las acciones que, ahora si, dependen solamente de ti.

PC ACTUAL RECOMENDADO Noviembre 1998

PUNTUACION 10 FAMILY PC

PRODUCTO FamilyPC RECOMENDADO

P.V.P. Recomendado 19.900 Pts

De venta en las mejores tiendas

Compatible 100% con todos los juegos para PC

Desde la cabina de vuelo;
desde el asiento del piloto;
desde la moto de carreras;
desde el punto de mira.
Vive la experiencia!

THE GAME REVOLUTION

Con el casco UR GEAR y el sistema Double Device Technology podrás conducir tu coche o moto de carreras con el joystick o el volante y mirar alrededor sin necesidad de tocar el teclado. Pilota tu avión con el dispositivo que quieras y, para buscar enemigos en el cielo, lo único que tienes que hacer es mover la cabeza sin tocar ningún botón. Entra dentro del juego. Con el casco UR GEAR ¡TU SERAS EL PROTAGONISTA!

DOUBLE DEVICE TECHNOLOGY™

Design by pininfarina

Distribuido por

Otel com
ORGANIZACION DE TELECOMUNICACIONES Y COMPUTADORES

902 366 663

MiG-29™ FULCRUM

ERBE
www.erbe.e

imágenes reales del juego.

- RÁPIDO Y PRECISO 3Dfx: Combate soportado con gráficos de alta definición resolución de 1024 x 786 con Voodoo 2.
- CABINA INTERACTIVA 3D CON GRAN DETALLE. Refleja exactamente las condiciones de vuelo.
- MÁS DE 45 MISIONES EN SOLITARIO O EN ESCUADRILLA.
- 8 VISTAS PANORÁMICAS DIFERENTES. Para un excepcional conocimiento de la situación.
- PAISAJES ASOMBROSAMENTE REALISTAS.
- MODO ARCADE: Empieza el combate en cuestión de minutos.
- PARTIDAS MULTIJUGADORES EN INTERNET A TRAVÉS DE NOVAWORLD. ¡Hasta 128 jugadores!

¡EL ENEMIGO ERES TÚ!

en castellano ñ manuales

2 PRODUCTOS POR SÓLO 7.990 PTAS.

INCLUYE PARTIDAS A GRAN ESCALA EN INTERNET. VÍA NOVA WORLD'S INTEGRATED BATTLE SPACE

F-16™ MULTIROLE FIGHTER

©1998 Novalogic, Inc. Novalogic, el logotipo de Novalogic, Fulcrum, NovaWorld, IBS, Integrated Battle Space, F-22 y Raptor son marcas registradas de Novalogic, Inc en los EE.UU. y/u otros países. Lockheed Martin y F-16 Multirole Fighter son marcas registradas de Lockheed Martin Corporation son usadas bajo licencia a Novalogic, Inc. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos titulares.

NOVALOGIC

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Total Annihilation: Kingdoms

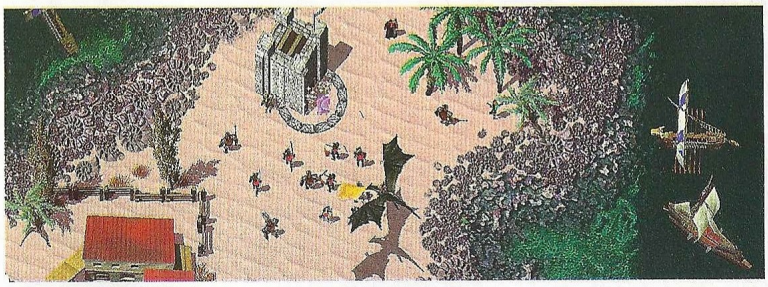
El poder de la fantasía

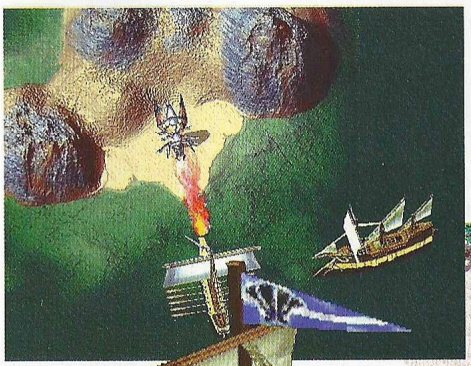
Pero Kingdoms no tendrá demasiado que ver con el título genérico de la serie en muchos aspectos: recursos, unidades, estructuras, diseño... Muchos y notables serán los cambios, hasta el punto de que posiblemente sea "el Warcraft " del año que viene.

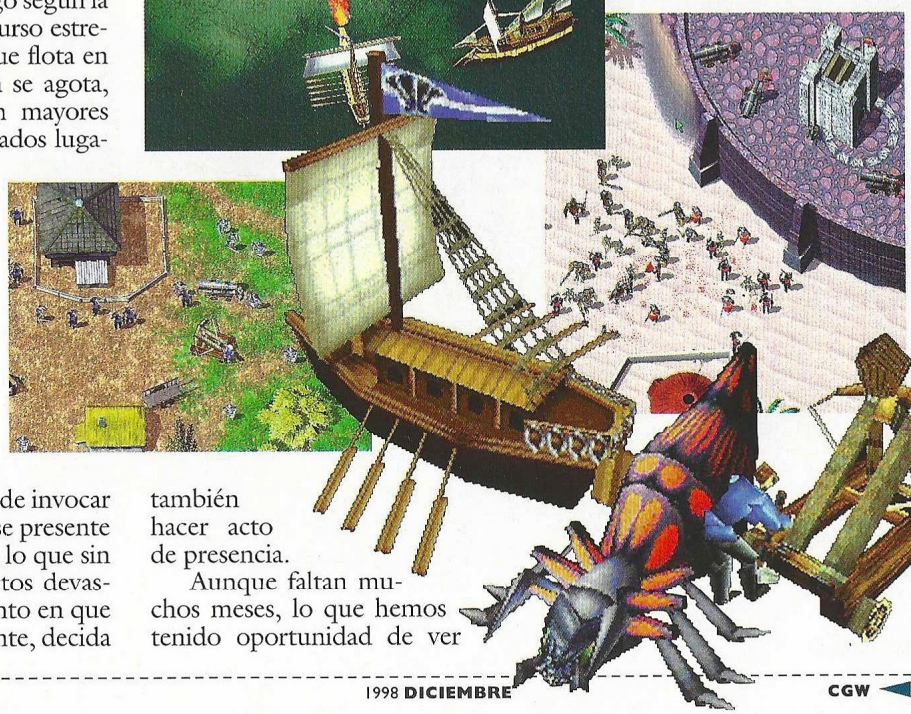
Las facciones en liza serán cuatro, dos esencialmente buenas y otras tantas malas, y se corresponden con los cuatro elementos básicos: tierra, agua, aire y fuego. Esta diferenciación marcará también el aspecto visual del juego según la facción escogida. El recurso estrella será el maná, algo que flota en el mundo y que nunca se agota, aunque se acumula en mayores cantidades en determinados lugares y se recoge con más celeridad en puntos concretos.

Muchas cualidades fabulosas habrá en este juego: magia (con hechizos de resurrección, curación, vampirismo), unidades espectaculares como los dragones o héroes de alto nivel, e incluso la posibilidad de invocar a una deidad para que se presente en el campo de batalla, lo que sin duda tendrá unos efectos devastadores hasta el momento en que la deidad del contrincante, decida también hacer acto de presencia.

Aunque faltan muchos meses, lo que hemos tenido oportunidad de ver de Kingdoms es muy potente, y no sería demasiado descabellado pensar que puede ser uno de los mejores y más premiados juegos del año que viene.







No será exactamente una secuela, ni tampoco un disco de misiones, sino un nuevo juego que utilizará como plataforma algo que el jugador de estrategia conoce ya bien: Total Annihilation.

Total Annihilation: Kingdoms

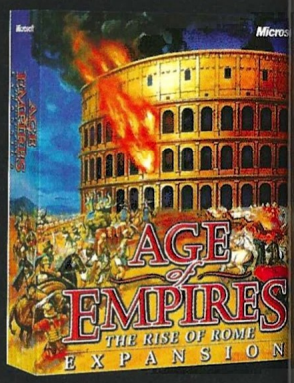
Editor: Cavedog
Fecha de lanzamiento: Marzo '99

Roma no se construyó en un día ..

... igual tú puedes.

Presentamos el kit de expansión Age of Empires "El auge de Roma". Justo cuando ya creías que podías descansar y disfrutar del éxito de tu propio imperio, llega el poderoso Imperio Romano. Con el nuevo kit de expansión obtendrás: Nuevas unidades como las de Camelleros, las Carrozas Escitas, los Elefantes Acorazados y la Galera de Fuego.

AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME
EXPANSION



I ♥ ORIGINAL

4.990 Ptas.

Necesario disponer de Age of Empires p
instalar el kit de expansión.
(Incluye cupón de reembolso de
2.000 ptas. en el interior para usuario
registrados de Age of Empires).

Nuevas civilizaciones, incluyendo Roma, Cartago, Palmira y Macedonia.
Nuevas campañas, incluidas las de César contra Marco Antonio y el famoso cruce de los Alpes de Aníbal y sus elefantes.
Nuevos mapas que hacen el área de juego más grande y más desafiante.

Nuevas colas de producción para producir unidades más eficientemente.
Nuevos edificios, inconfundiblemente romanos, incluyendo el maravilloso Coliseo.
Con todo el atractivo de Age of Empires, elegido como Juego del Año 1997.

* Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

GAMEPEN'S BEST OF E3 AWARD www.gamepen.com

ENSEMBLE STUDIOS

GAMER'S ZONE

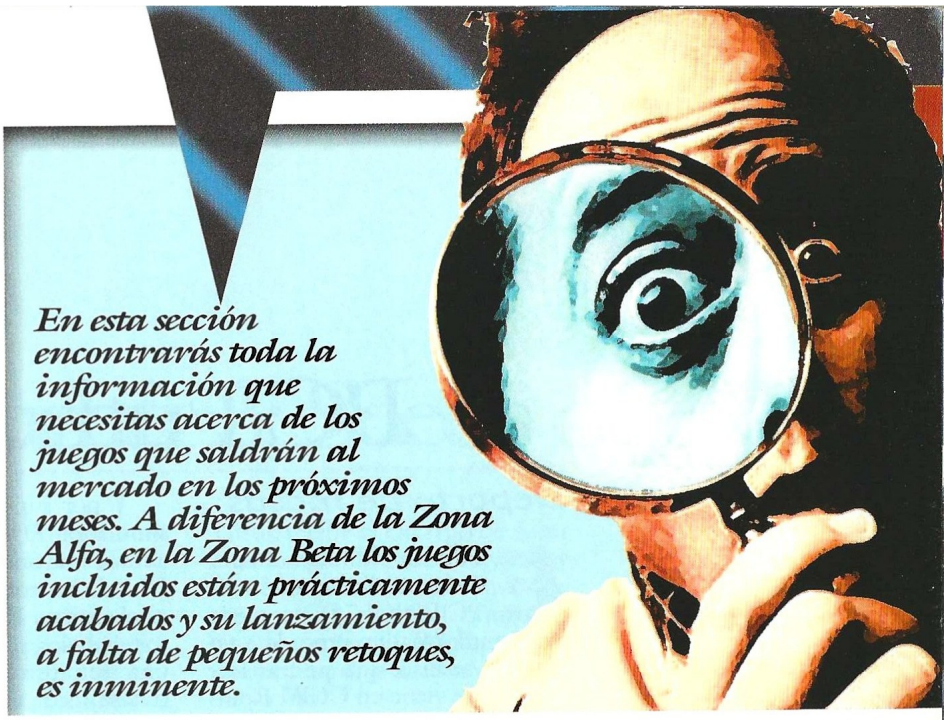
TEEN AGES 13+ ESRB

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft®

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al cliente Microsoft **902 197 198** ó visita nuestra web **www.eu.microsoft.com/spain/home/**

Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Asghan

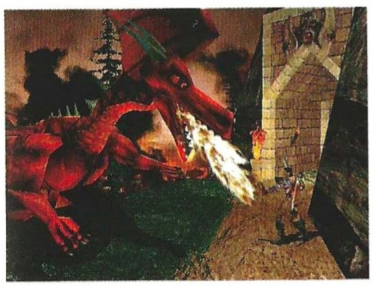
Un héroe de nacimiento

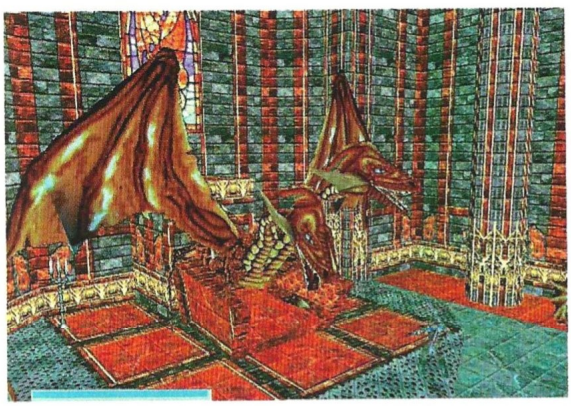
Fantasía épica de proporciones épicas ha sido siempre la punta de lanza de Silmarils, y esto se mantiene en Asghan, la historia de un exterminador de dragones que debe evitar la destrucción de su reino eliminando a todos los dragones en su propio hogar. Con ello no sólo salvará a sus compatriotas, sino que demostrará además que es digno sucesor de su padre en el trono, ahora usurpado por un indeseable.

Bajo el formato de aventura de acción en 3D y tercera persona, Asghan es una propuesta híbrida entre Tomb Raider y Deathtrap Dungeon, aunque esta explicación es sólo eso, una explicación, ya que el juego tiene la suficiente personalidad como para poseer una identidad propia. Al margen de que su protagonista cuente con una generosa dosis de movimientos ya habituales en estos juegos, el sistema de lucha es muy parecido al de Deathtrap Dungeon, si bien contiene algunos elementos bastante espectaculares que lo diferencian del juego de Ian Livingstone.

Magia, enemigos, aliados, monstruos, conversaciones y unos escenarios increíbles son algunos de los elementos de Asghan, que muy pronto estará terminado y totalmente en castellano. Para que puedas abrir boca, este mes incluimos en el CD-ROM una demo jugable. Que la disfruteis...

Muy conocida en otro tiempo por otro tipo de juegos, la compañía Silmarils despierta de un prolongado letargo con un título inusitado para su producción habitual, una joya digna del nombre de esta empresa.





Asghan

Editor: Silmarils
Distribuidor: Ubi Soft

PC Fútbol 7.0

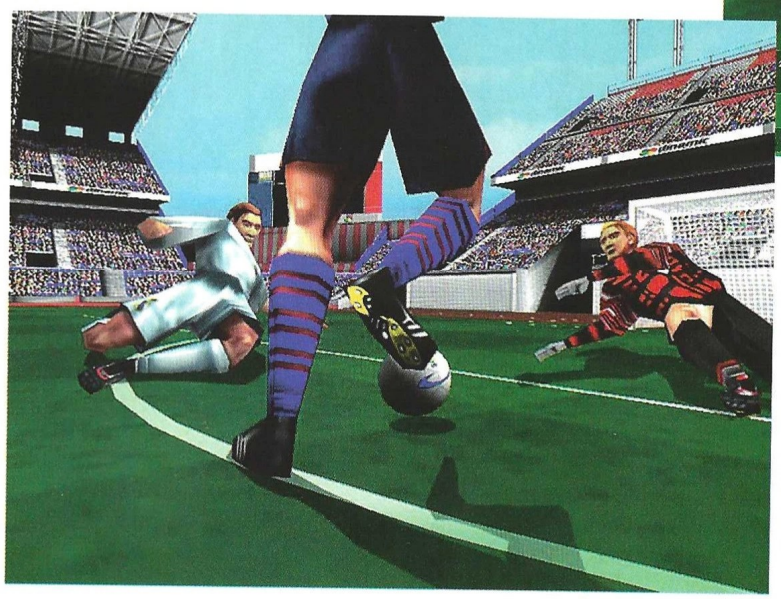
Este mes y el que viene se establecerá una seria competición entre los dos títulos estrella del deporte en nuestro país. Uno de ellos será la nueva edición de PC Fútbol, que incorpora grandes novedades.

Deporte de masas

Es difícil resumir en un puñado de líneas qué será PC Fútbol 7.0, pero este avance informativo precede a un extenso análisis que podrás leer el mes que viene en CGW. Resumiendo la oferta de este título, lo tiene todo: manager (con todo lo que éste conlleva), ligas nacional y europeas, estadísticas, competiciones personalizadas, equipos oficiales, base de datos de los equipos de 1ª, 2ª y 2ª B, la Historia del fútbol español, actualizaciones on-line, quinielas...

Y por supuesto no faltará el simulador 3D, lo más atractivo para la mayoría de los jugadores. Una de las novedades del mismo es el sistema Intellicam, que permite ver los partidos como si de una retransmisión televisiva se tratase, con travelling, planos cortos y generales de los estadios y prácticamente todo lo que un equipo profesional de realización haría en directo.

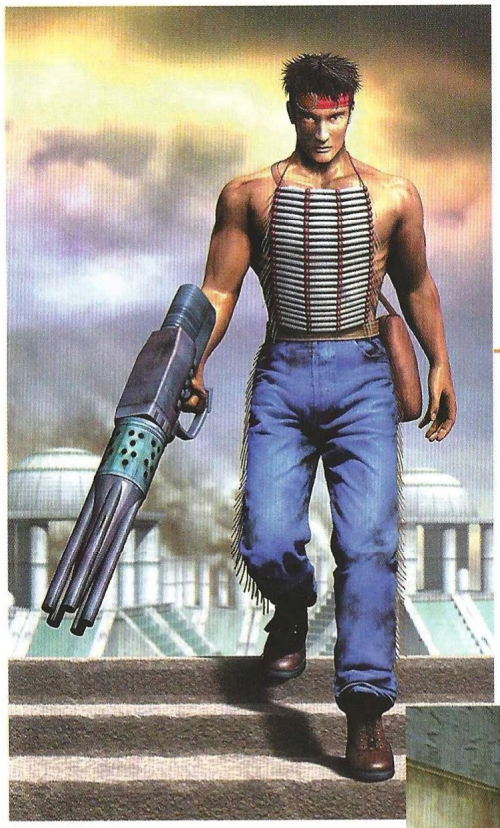
La narración de las jugadas estará a cargo de tres comentaristas, y en las jugadas polémicas incluso el árbitro ofrecerá su punto de vista. Cada partido se celebrará en el estadio correspondiente, 20 catedrales del fútbol reproducidas hasta el más mínimo detalle donde se podrán escuchar los cánticos originales de las aficiones pertinentes. Y como en la realidad sucede, el clima tendrá mucho que decir en el estado del campo de juego. Además de las teclas de pase ya conocidas, se incorporan las de pase largo y sprint. El entorno 3D es nuevo y los jugadores han sido recreados poligonalmente, y con el soporte de tarjetas 3Dfx, PC Fútbol adquirirá una nueva dimensión. Una prometedora edición que en poco tiempo estará disponible en los quioscos al precio de siempre.



PC Fútbol 7.0

Editor:
Dinamic Multimedia
Distribuidor:
Dinamic Multimedia

Turok 2: Seeds of Evil



Las secuelas parecen incontables estos meses, y Acclaim no se quedará a la zaga. Su propuesta es la segunda parte de Turok, el héroe de cómic que extermina dinosaurios y mutantes reptilianos.

Matar a un semidios

La historia del origen del Mundo Perdido (o La Tierra Perdida, según se quiera traducir el original), es un tanto compleja y densa, pero hay que destacar de ella que un ser casi primigenio del universo, llamado Primagen, vive en él y está ansioso por escapar de allí. Si consigue romper unos sellos energéticos que anclan los puntos débiles del Mundo perdido a la realidad que es, huirá, y seguramente se producirá un cataclismo de proporciones cósmicas.

Los siervos del Primagen, denominados las Semillas del Mal (Seeds of Evil), recorren el mundo en busca de los tótems de energía para destruirlos y liberar así a su señor, pero lo destruyen todo a su paso. Turok recibe el encargo de parar esta locura mientras localiza y reúne los pedazos de la llave que abrirá las puertas del centro de mando del propio Primagen, para enfrentarse a él en un terrible duelo final.

Con un total de 50 kilómetros cuadrados por explorar, Turok abarca seis zonas diferentes con otras tantas ambientaciones. Al igual que su predecesor exigirá el uso de tarjeta 3Dfx, y ofrecerá la misma calidad de efectos y espectáculo visual que hace ya un año, con algunas adiciones que gustarán a sus muchos seguidores. Otras novedades a destacar: nuevas armas con resultados devastadores y escalofriantes, más y mejores enemigos con una inteligencia superior.

Turok 2: Seeds of Evil

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Blood 2: The Chosen

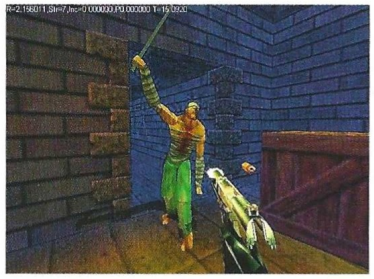
Parece inevitable que títulos de similares características coincidan en el tiempo de su lanzamiento. El Elegido prorrumpirá estas Navidades con una nueva orgía de violencia purificadora.

Blood 2: The Chosen

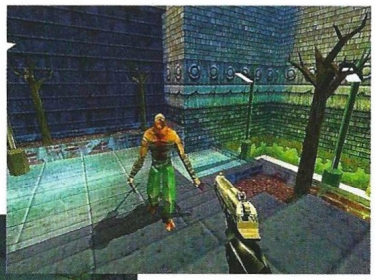
Editor: Monolith Productions
Distribuidor: New Software Center

Tiempo de Epifanía

Han pasado cien años desde que el Elegido, Caleb, se enfrentase al Dios Oscuro. Ahora, mientras deambula sin rumbo por las calles de un lugar derruido, toma una decisión de la que no tardará en arrepentirse, pues pronto se le escaparán las cosas de las manos: resucitar a los otros tres Elegidos, Ofelia, Gabriela e Ismael.



El infierno se desatará en la tierra con renovada furia: nuevos enemigos más fuertes, inteligentes y poderosos. Caleb sembrará la muerte a su paso por unos escenarios 3D dignos de la mejor obra artística de Monolith, unos entornos que combinan lugares futuristas y medievales al más puro estilo Hexen. Un mundo oscuro en el que las hordas del mal encontrarán un único oponente –si bien el juego permitirá al jugador escoger entre cuatro personajes (los cuatro Elegidos)–. Tanto los protagonistas como los monstruos están animados haciendo uso de las técnicas de captura de movimiento real, y los primeros contarán con un arsenal de 30 armas y hechizos para realizar su trabajo.Y para los aficionados al multijugador, nuevas y salvajes opciones como, por citar un ejemplo de lo más explícito, el baño de sangre.



Future Cop L.A.P.D.

Dirigido por Myles Mysterio, el crimen se apodera de las calles de L.A. La policía se ve obligada a tomar medidas extremas poniendo en el asfalto potentes fuerzas de asalto y exterminio.

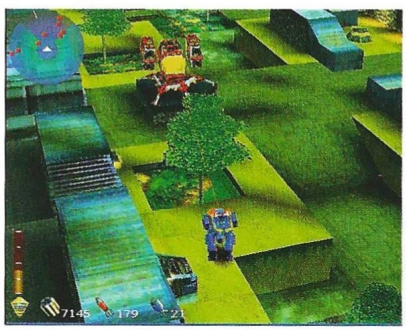
Future Cop L.A.P.D.

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

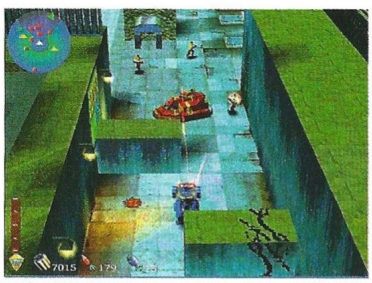
La ley de Los Ángeles

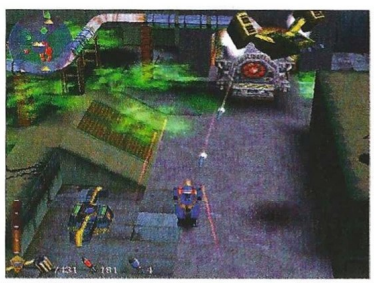
Como si de Robocop se tratara, este juego propone dirigir un robot con patas (muy parecido al que pretendía sustituir al propio Robocop en la segunda película de la serie) para eliminar a los criminales de las calles y rescatar a los rehenes que puedan tener.

En ocho niveles representativos de diferentes zonas de Los Ángeles, el jugador atravesará auténticas zonas de guerra representadas en 3D con una vista de cámara flotante que se verá modificada en función de la posición del jugador en el mapa. El robot cuenta con un sistema automático para la marcación de objetivos, con lo cual basta con girar y avanzar mientras se disparan las diferentes armas para aniquilar a los criminales.



El ya casi imprescindible modo multijugador permitirá una modalidad con pantalla dividida y juego cooperativo, además de los ya típicos. Haciendo uso del soporte para tarjetas 3Dfx, los efectos de explosiones e iluminación son fantásticos, y atronadores si además se cuenta con una buena tarjeta de sonido.





Skullcaps

Esos locos bajitos

Sí, se trata de un juego de estrategia en tiempo real, pero bastante divergente en cuanto a diseño y filosofía de cuantos se han hecho hasta ahora. Simpático y divertido, Skullcaps pondrá al jugador en el papel de un dios que tendrá que considerar absolutamente a todos sus siervos como criaturas prescindibles. Todo vale por el bien de la mayoría.

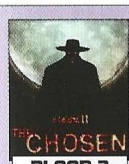
Civiles, científicos, militares y constructores tendrán que hacer crecer el imperio Skullie hasta rebasar las fronteras de cada nivel –hay un total de 50–, expulsando siempre a los Hairies cuyo principal objetivo no es otro que intentar hacer la vida imposible a los Skullies robándoles el pescado, única fuente de nutrición de estos enanos cabezones que se reproducen como conejos y corretean sin cesar de un lado para otro. La inteligencia artificial será una de las principales cosas a destacar en el juego, ya que la mayoría de las funciones de los Skullies se realizan de forma automática una vez asignados ciertos patrones de comportamiento. En pocas semanas estará lista la edición española de Skullcaps.

Los Skullies y los Hairies –o los buenos y los malos, que es lo mismo– se enfrentarán en un conflicto sin precedentes para dominar el mundo. ¡Pon un Skullie en tu vida!

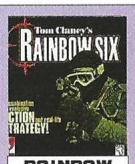
Skullcaps

Editor: Creative Edge
Distribuidor: Ubi Soft

JUEGOS CD-ROM

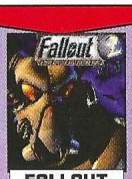


BLOOD 2 (Motor UNREAL) 8.490 Pts.

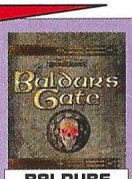


RAINBOW 6 8.990 Pts.

HALFLIFE (3Dfx) 8.490 Pts.

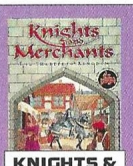


FALLOUT 2 8.990 Pts.



BALDURS GATE 8.990 Pts.

TRESSPASER JURASSIC P. 8.990 Pts.



KNIGHTS & MERCHANTS 8.990 Pts.

ULTIMA ONLINE SECOND AGE (2) 11.990 Pts.

SIMULADORES DE VUELO

ISRAELI AIR FORCE 8.990 Pts.

1943 E.A.W. 8.990 Pts.

F16 NOVALOGIC 8.990 Pts.

WWII FIGHTERS 8.990 Pts.

LUFTWAFFE COMMANDER 8.990 Pts.

FALCON 4 (3Dfx) 9.990 Pts.

Y TAMBIEN:

ACES: X-FIGHTERS	CONSUL.
F16 AGRESSOR	8.990 Pt.
FIGHTER SCUADRON	8.990 Pt.
HORNET 3 KOREA	7.490 Pt.
IF18 CARRIER STRIKE FIGHTER	7.990 Pt.
SCREAMING DEMONS EUROPE	CONSUL.
SUPER HORNET	CONSUL.
TOTAL AIR WAR	8.990 Pt.
EXPANSION MS FS98	CONSUL.

NOVEDADES

CAESAR 3	7.690 Pt.
CARMAGGEDON 2	7.690 Pt.
DELTA FORCE	8.290 Pt.
ENEMY INFECTATION	7.990 Pt.
FIGHTING STEEL (NAVAL - SSI)	8.990 Pt.
HERETIC 2	8.290 Pt.
KKND 2	8.990 Pt.
KLINGON HONOR GUARD	8.990 Pt.
MYTH 2	8.290 Pt.
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	7.990 Pt.
OPERATIONAL ART OF WAR 1	8.990 Pt.
OUTCAST	8.990 Pt.
PANZER ELITE	8.990 Pt.
POLICE QUEST SWAT 2	8.990 Pt.
POWERSLIDE	8.990 Pt.
RAILROAD TYCOON 2	8.990 Pt.
RIVERWORLD	7.990 Pt.
SETTLERS 3	8.990 Pt.
SHOGO	8.990 Pt.
SID MEIERS ALPHA CENTAURI	8.990 Pt.
SIN	7.690 Pt.
SPECIAL OPERATIONS (SPECOPS)	8.990 Pt.
TOTAL ANNIHILATION 2	8.990 Pt.
TOMB RAIDER 3	7.690 Pt.
TUROK 2	8.990 Pt.
WARHAMMER 40000 CHAOS GA.	8.290 Pt.
WAR OF THE WORLDS	8.990 Pt.
WEST FRONT	8.990 Pt.

MAS NOVEDADES

AGE OF EMPIRES 2	CONSUL.
ANNO 1602	CONSUL.
C & CONQUER TIBERIUM SUN	CONSUL.
CIVILIZATION 3	CONSUL.
DIABLO 2	CONSUL.
DUKE NUKEM FOREVER	CONSUL.
GABRIEL KNIGHT 3	CONSUL.
HEROES OF MIGHT MAGIC 3	CONSUL.
INDIANA JONES & INFERNAL MA.	CONSUL.
JAGGED ALLIANCE 2	CONSUL.
KING QUEST MASK OF ETERNITY	CONSUL.
NAVY SEALS	CONSUL.
SIMCITY 3000	CONSUL.
TOCA TOURING CAR 2	CONSUL.
WARGASM	CONSUL.
ULTIMA 9 ASCENSION	CONSUL.

PACKS - EXPANSIONES

-- STONEKEEP + WIZARDRY GOLD + WASTELAND + DRAGON WARS + WORLD OF XEEN + BARDS TALE TRILOGY + ..	8.990 Pt.
-- ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 +8	6.990 Pt.
-- GREAT BATTLES COLLECTION	8.990 Pt.
-- WIZARDRY COLLECTION	8.990 Pt.
-- AGE OF EMPIRES EXPANSION	5.490 Pt.
-- CIV2 FANTASTIC WORLDS	5.490 Pt.
-- DIABLO HELLFIRE	5.490 Pt.
-- STARCRAFT BROOD WARS	5.490 Pt.

OFERTAS - OTROS

DIABLO	4.990 Pt.
COLLIN MACRAE RALLY CHAMP.	6.990 Pt.
EAST FRONT + EXPANSION	9.990 Pt.
F1 RACING SIMULATION	5.490 Pt.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	5.490 Pt.
INCOMING	7.990 Pt.
MONACO RACING SIMULATION 2	7.490 Pt.
NEED FOR SPEED 3 HOT PURSUIT	7.490 Pt.
PANZER GENERAL 2	5.490 Pt.
PEOPLES GENERAL	7.490 Pt.
SOLDIERS AT WAR	4.990 Pt.
TEX MURPHY 3 OVERSEER	8.990 Pt.
TOTAL ANNIHILATION	4.990 Pt.
UNREAL	5.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION	6.990 Pt..
JUEGOS QUE NO ENCUENTRES	CONSUL.
PLAYSTATION	CONSUL.
NINTENDO 64	CONSUL.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CGW

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7ºA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

Precio
1)
2)

☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS..... TFNO.....
DIRECCION..... C.POSTAL.....
POBLACION..... PROVINCIA.....

SIERRA AMPLÍA SU GAMA A PRECIOS INCREÍBLES

SERIE ORO

SierraOriginals

2.995 ptas.

SierraOriginals

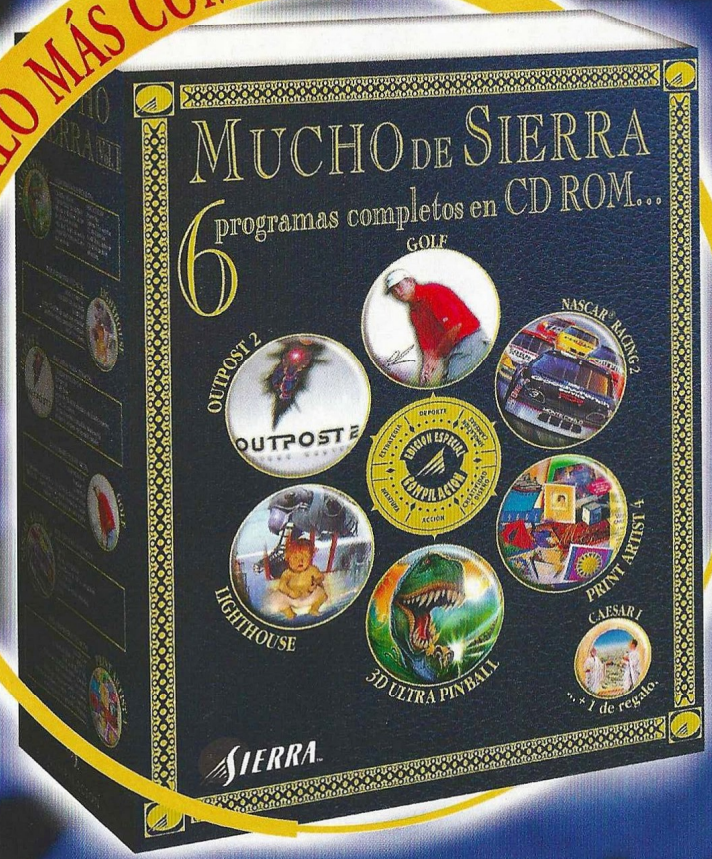
DESDE 1.995 ptas.

SIERRA™

Estos precios incluyen el IVA y son precios recomendados.

MUCHO DE SIERRA

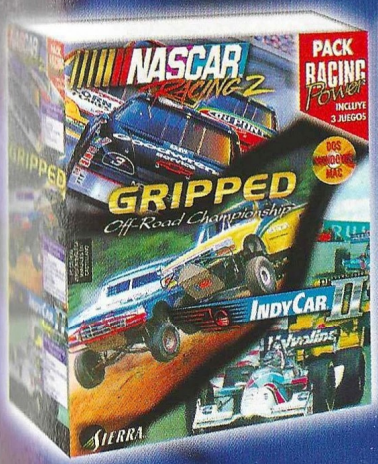
EL REGALO MÁS COMPLETO



UN PACK PARA TODOS LOS GUSTOS, DONDE DEPORTE, ESTRATEGIA, CARRERAS, CREATIVIDAD, ACCIÓN Y AVENTURA SE REUNEN EN UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL. LOS GÉNEROS MÁS APRECIADOS, JUNTOS PARA QUE NO FALLES ESTAS NAVIDADES.

7.450 ptas.

Y MUCHO MÁS...



RACING POWER

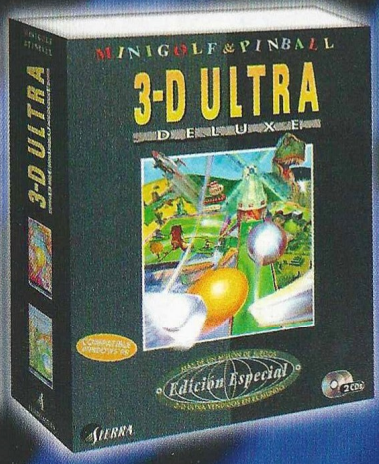
Toda la emoción de la velocidad en 3 vertiginosos juegos que te apasionarán.

5.995 ptas.

SIERRA SPORTS COLLECTION

El deporte en su estado puro. De regalo un divertido juego de pesca.

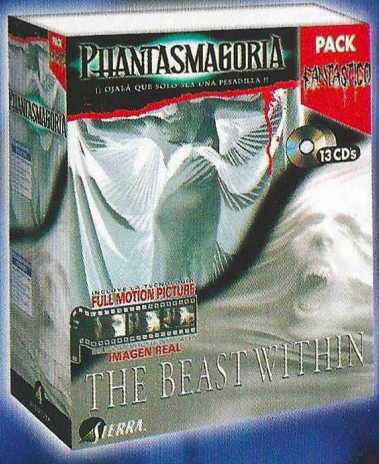
3.995 ptas.



3-D ULTRA DE LUXE

Los juegos más adictivos de la historia. Entretenimiento renderizado en 3-D.

3.995 ptas.



PACK FANTÁSTICO

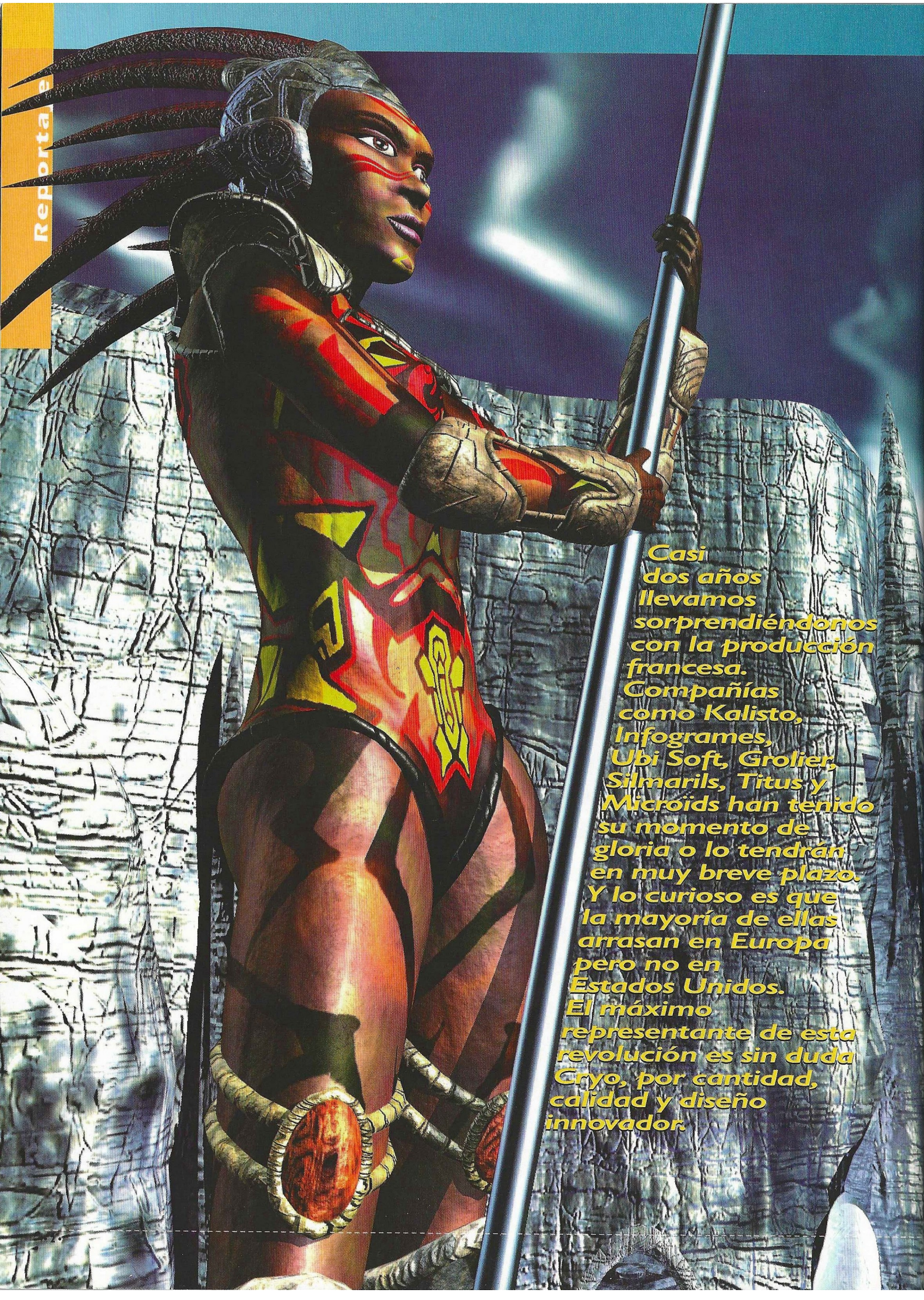
Vive 2 grandes aventuras con personajes en imagen real.

4.975 ptas.

Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.coktel.es

COKTEL EDUCATIVE

Estos precios incluyen el IVA y son precios recomendados.



Casi dos años llevamos sorprendiéndonos con la producción francesa. Compañías como Kalisto, Infogrames, Ubi Soft, Grolier, Silmarils, Titus y Microïds han tenido su momento de gloria o lo tendrán en muy breve plazo. Y lo curioso es que la mayoría de ellas arrasan en Europa pero no en Estados Unidos. El máximo representante de esta revolución es sin duda Cryo, por cantidad, calidad y diseño innovador.

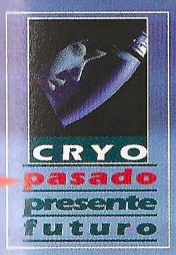
La nueva Revolución Francesa

CRYO

Su pasado, presente y futuro

Puesto que Cryo es la compañía que suma todas las virtudes y defectos de la producción francesa, aprendiendo siempre de sus errores, hemos querido acercamos a su impresionante presente, al prometedor futuro que presentan sus proyectos actuales, y a un nostálgico pasado lleno de buenos y malos recuerdos, éxitos y también fracasos.

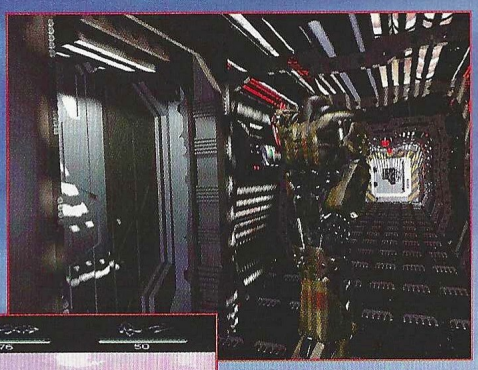
El pasado



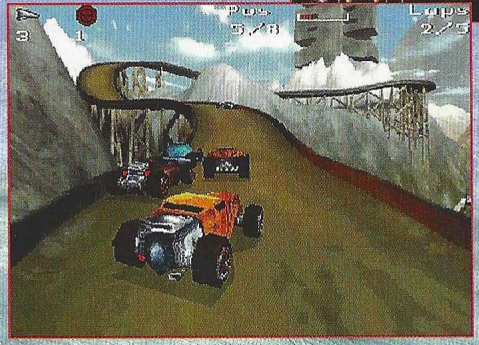
La historia de Cryo está íntimamente ligada a la de los juegos de PC. Dragon Lore, Lost Eden, Dune y Megarace son juegos que cualquiera que lleve en esto unos años recordará con especial cariño, ya que en su día fueron innovadores en muchos aspectos y se convirtieron en parte de la leyenda de esta industria. La filosofía de la compañía ha sido siempre contar historias, y por eso el grueso de sus proyectos ha estado, está y estará enfocado en las aventuras.

Egipto, Atlantis, Versalles, Aliens y Commander Blood son buenos ejemplos de ello, aunque alguna de ellas como las dos últimas no tuvieran éxito. Después de ellas pero antes que las tres primeras, salió Dragon Lore 2, otro fiasco seriamente criticado en todas partes. Sin embargo, este título no era más que un juego de transición hacia una nueva época que comenzó con Versalles y continuó con los otros dos títulos que ofrecían el sistema tridimensional Omni3D.

Acción y aventura siempre fueron parte inherente de la producción de Cryo, y tuvo que pasar bastante tiempo hasta que se decidieran a explorar otros territorios como la estrategia y las combinaciones de acción y aventura. Hardline, Dreams to Reality, Ubik, Megarace 2, Raven y Riverworld son los ejemplos perfectos de la incursión de Cryo en diversos géneros con bastante buen resultado en la mayoría de los casos.


Aliens

Dragon Lore 2


Megarace 2

Versailles 1860

CRYO
pasado
presente
futuro

Ópera Prima

RING

Parte integrante del presente de Cryo es esta fantástica aventura de Arxel Tribe, compañía que no hace demasiado produjera Pilgrim para Infogrames (no editado en España). Todo en ella es tan alucinante que por eso ocupa nuestra portada este mes.

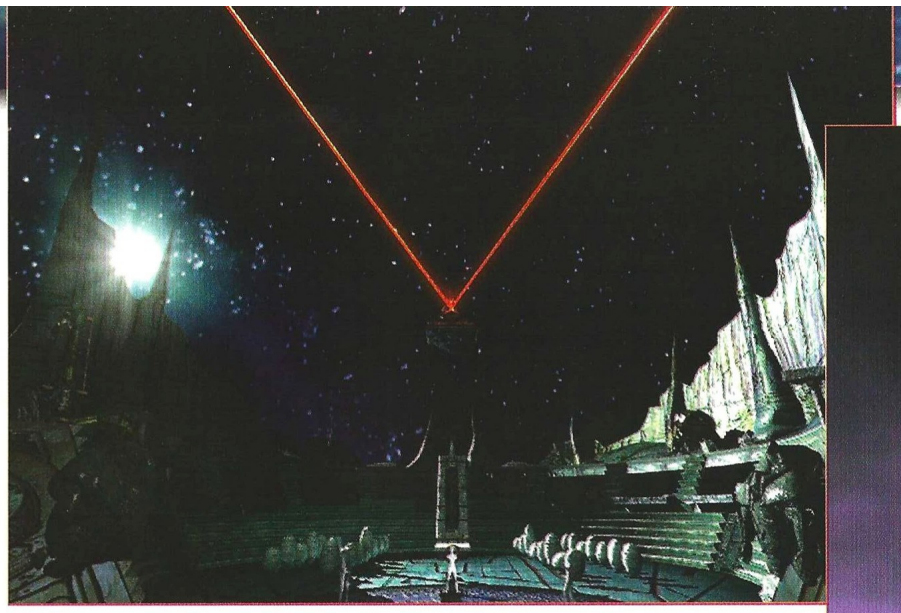
Es curiosa la historia de este juego. Según Stephen Carrière –director creativo de Arxel Tribe–, cuando decidieron hacer una aventura basada en la ópera de Wagner, El Anillo de los Nibelungos, se pusieron rápidamente en contacto con diversos especialistas en la materia. Casi por casualidad dieron con un diseñador francés que había recibido el encargo de crear el vestuario completo para representar esa misma ópera en París, proyecto que fue cancelado por resultar demasiado costoso. Viendo los bocetos de los trajes y los personajes que este diseñador había hecho, surgió casi de forma natural la traslación de la ópera a un lejano futuro en el que el tesoro más preciado del universo son los tesoros artísticos de la humanidad.

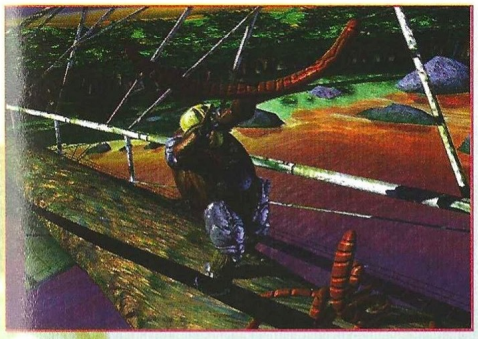
Dentro de dos mil años, un joven llamado Ish tendrá que preparar la representación de la ópera de Wagner, El Anillo de los Nibelungos, para los cuatro tiranos. Para hacerlo, Ish se adentra en la leyenda Wagneriana, profundizando en ella de la forma más idónea: encarnando a cada uno de los cuatro protagonistas de los diferentes actos. Ish será Alberich (el enano psicópata que persigue el poder), Loge (el cínico espíritu del fuego que cumple una misión de su amo), Segismundo (medio hombre, medio lobo, rebelde a la tiranía de los dioses) y también Brunilda (la orgullosa valkiria cuyo corazón se encuentra dividido entre su amor por los humanos y su padre, el dios de los dioses).

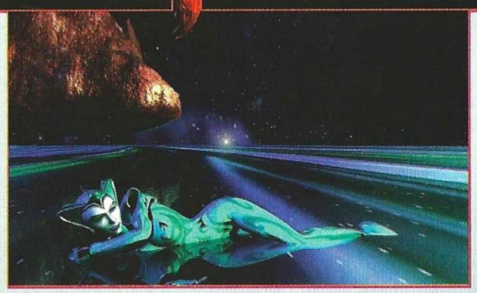
Defensores acérrimos y fans de la aventura, los integrantes de Arxel Tribe no pretendían –ni pretenden– hacer el juego del siglo. Para ellos este género es un escape de la realidad, igual que una novela o una película, pero donde además se establece una interactividad. El jugador asume un papel y su objetivo principal es descubrir quién es y qué hacer.

Con estas premisas se pusieron a trabajar en el proceso de preproducción durante seis meses, y una vez terminada esta fase, tardaron algo menos de un año con un equipo de 25 personas en terminar el juego. Se dio especial importancia a los escenarios y a la historia, a la forma de contarla, y a que todos los puzzles y enigmas tuvieran una relación directa con el argumento y los acontecimientos que se sucedían en el juego.

El resultado final –completamente en castellano, por cierto– es la sublimación de la obra más impresionante de Wagner y la tecnología moderna en una odisea sin igual. Arxel Tribe quiere otorgarle todo el mérito al brillante compositor alemán, pero es innegable que la forma de llevarlo a la pantalla merece también su justo reconocimiento. No vamos a explicar la historia que cuenta El Anillo de los







Nibelungos, ya que si no la conoces, es mucho mejor descubrirla con todo lujo de detalles jugando con Ring.

El entorno visual del juego combina elementos 3D con animaciones constantes y unos personajes que se mueven como si de actores se tratase. El motivo de ello es que en lugar de crear modelos 3D y superponerlos de alguna manera a la captura del movimiento de los actores –proceso habitual cuando se emplea esta tecnología–, Arxel Tribe lo ha hecho al revés: primero un casting para seleccionar a los actores adecuados para cada personaje, después la captura de los movimientos necesarios, y por último, la creación de los modelos 3D sobre los datos obtenidos y una reconstrucción del esqueleto de los actores. El resultado es que no existe otro juego con unos personajes tan creíbles físicamente.

Al comenzar a jugar Ring, después de la introducción, el jugador podrá acercarse a un pozo donde encontrará una máquina que le permitirá jugar los distintos actos en el orden que quiera, pudiendo saltar de uno a otro cuando lo desee. De esta forma, es casi imposible quedarse atascado en un punto.

Tanto los escenarios como los personajes han sido creados en máquinas Silicon Graphics, lo que permitió que el proceso de construcción se acelerase bastante. La impresionante belleza que cobra todo ello en pantalla, sin necesidad del apoyo de tarjetas 3Dfx, transporta de inmediato al jugador a otro lugar. En él se convertirá en parte viva de una trágica leyenda que contiene una única variación que –fruto de un cierto sentimentalismo– Arxel Tribe quiso hacer sobre la narración de Wagner. En un determinado punto del juego se puede decidir entre el oro y lo que él significa dentro de la historia, o aceptar el amor y perderse en él para siempre.

Ring es una historia épica contada de forma también épica, y por supuesto, orquestada con la música de Wagner, interpretada por la Orquesta Filarmónica de Viena bajo la batuta de Sir Georg Solti. Arreglada para que encajase en todos los momentos del juego, la música es el acompañamiento perfecto para la historia.

RING

Es una aventura gráfica de las que merece la pena jugar. El guión, adaptado de la ópera de Wagner titulada El Anillo de los Nibelungos, se conjuga con la música del compositor alemán y los diálogos de los personajes para crear el equivalente a una obra de arte en forma de juego, no perdiendo por ello fuerza y jugabilidad.

Posiblemente, y coincidiendo en esto con la opinión de sus autores, no se trate del mejor juego del año ni tampoco del que más éxito vaya a tener, pero desde luego es una forma impresionante de contar una historia épica en la que además se puede participar. Ring se apodera inmediatamente del jugador, transportándole a lugares mágicos donde se dan cita arte gráfico, música y sentimientos encontrados de sus protagonistas.

Calificación

RING

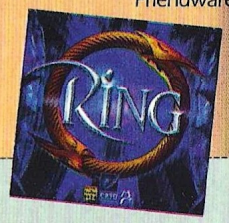
Precio: 7.450

Requerimientos : Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: 1

Editor: Arxel Tribe/Cryo

Distribuidor: Friendware



CRYO
pasado
presente
futuro

Un momento para el odio

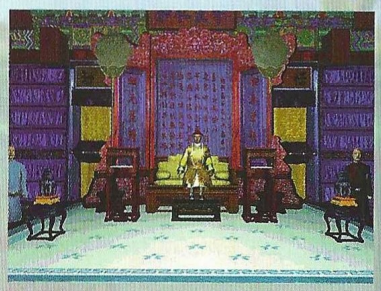
CHINA: Crimen en la Ciudad Prohibida

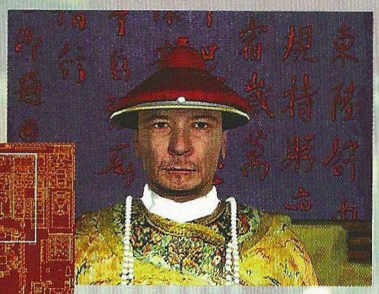
China ha sido siempre un enigma casi incomprensible para Occidente. Con "China: Crimen en la Ciudad Prohibida", Cryo permeabiliza para nosotros las entrañas de una cultura tan distinta al resto del mundo, como vasto es el palacio en donde se desarrollan los acontecimientos que inspiran el juego.

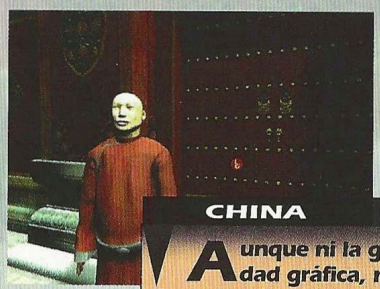
Tan sólo un pequeño patio y unas estancias de techos bajos. Algún árbol y un muro al fondo. Este es el punto exacto en donde comienza la reacción en cadena que desembocará en la más grande, vasta y compleja red de palacios y habitaciones del mundo... dentro de un solo edificio. Es el ojo de la cerradura, animado por el archiconocido sistema de exploración Omni 3D de Cryo, que nos permitirá experimentar un mundo de gigantescas proporciones, inimaginable y eterno, contenido tras los imponentes muros de la tradición más inamovible.

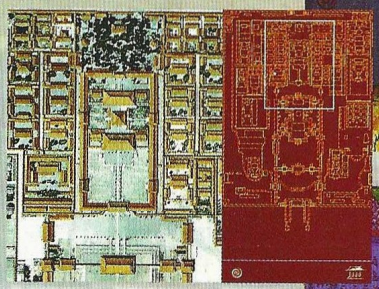
Se trata de una invitación en toda regla para realizar el recorrido definitivo a través de las costumbres, la vida cotidiana, el arte y el conocimiento de la más grande civilización de Asia, que sustenta la excusa de su existencia en la investigación de un crimen cometido en el colosal palacio imperial; retomando así, una trama parecida a la expuesta en el reciente "Egipto: La Tumba del Faraón".

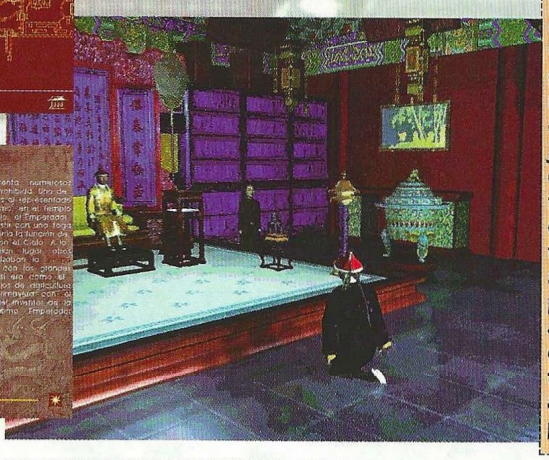
El juego como tal, es otro más en la "línea de lujo" educativa de Cryo, que nos ofrece la posibilidad de conocer las más importantes civilizaciones del mundo a través de sus palacios y monumentos, en un recorrido interactivo que fuerza el acceso a la extensa base documental contenida en las fichas informativas que, en éste caso, "China" incluye. Puedes imaginar que la fidelidad a la hora de representar los distintos entornos por donde podrás moverte, no tiene tacha. La sensación de grandeza entre los enormes espacios abiertos, es impecable y el colorido y detalle de los elementos más anodinos, como pueden ser el pavimento o los muros, adelanta la magnífica representación de los lugares principales, como por ejemplo el magnífico salón del trono. En definitiva: un juego que ya no sorprende, porque a lo bueno... se acostumbra uno pronto.

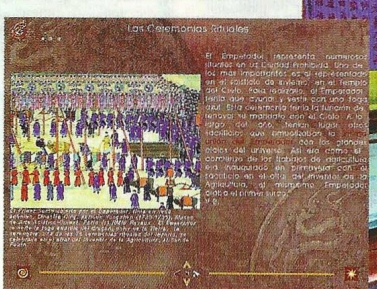












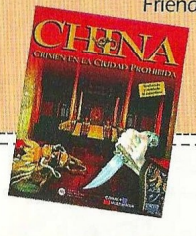
CHINA

Aunque ni la gran calidad gráfica, ni la filosofía de juego sorprenderán a nadie, el hecho de haber escogido Cryo la Ciudad Prohibida, es un gran reto para todos. Por sus dimensiones, posibilita la existencia de interminables horas de juego. Por la singularidad de la civilización que lo construyó, interesa mucho respecto del conocimiento de una cultura tan distinta a la nuestra. Y su banda sonora, aunque sea escuchada por un oído poco acostumbrado a esas músicas, excita la curiosidad por conocer las diferencias tan dispares que pueden llegar a existir entre culturas formadas por seres de la misma especie.

Calificación

CHINA: Crimen en la Ciudad Prohibida

Precio: 7.450
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 1 Mb de disco duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



No intentéis esto en casa.

Existe una forma más sencilla de experimentar fuertes sensaciones.

WingMan FORCE™

Para experimentar las emociones más fuertes que hayas sentido nunca jugando, hazte con un joystick WingMan® Force™. Una experiencia extraordinaria! Explosiones estremecedoras. Retrocesos escalofriantes. Fuerza centrífuga y fuerza de gravedad. Nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® usa tensores de alta precisión para que sientas al máximo la fuerza de cada vibración, de cada impulso y de cada golpe en todo tu cuerpo. Nueve botones programables para las armas. Control de potencia integrado. Chip de control Intel® de 16 bits. Software para crear tus propios efectos de Force Feedback. Acciona el joystick que reacciona... y siente su fuerza.
www.logitech.com

It's what you touch.™

CRYO
pasado
presente
futuro

El presente

Además de Ring y China, en muy poco tiempo saldrán al mercado los tres abanderados on-line de Cryo, tres títulos que abren una nueva dimensión de juego que la compañía francesa pretende potenciar en todos los territorios donde tiene distribución. Dos de ellos —Scotland Yard y Déo Gratias, de los que ya te hablamos el mes pasado— permiten jugar en solitario o a través del sistema SCOL (Standard Cryo On-Line) en Internet, mientras que el tercero es exclusivo para Internet. Muy poco después llegará Saga. Los cuatro constituyen el presente a corto plazo de Cryo.

Mankind

Este título es el proyecto más ambicioso que nadie ha creado jamás para Internet. Ultima On-Line, Meridian 59 y algunos otros juegos exclusivos de Internet son como juegos de niños en comparación con Mankind. Vibes, la compañía que lo ha desarrollado, ha conseguido hacer realidad la libertad absoluta dentro de un juego de proporciones verdaderamente descomunales.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el futuro. El escenario es un universo con 900 millones de planetas, y en él entrarán todos los jugadores que quieran participar de esta aventura. Distribuido en forma de anillo con diez sistemas estelares periféricos, el centro de este universo está ocupado por dos imperios enfrentados, y la primera vez que se juega hay que escoger de cuál de ellos formar parte. El siguiente paso es elegir una profesión genérica de entre las decenas de posibilidades como militar, comerciante o colono, por poner algunos ejemplos. Sea cual sea la decisión, el jugador hará más tarde lo que quiera.

El principio es como todos: tienes una nave espacial con una serie de recursos y personal y lo primero que debes hacer es colonizar un planeta para explotar sus recursos, construyendo las estructuras necesarias para ello. Mientras tanto, puedes crear diversos dispositivos de defensa planetaria y una flota de naves espaciales, todo ello en 3D.

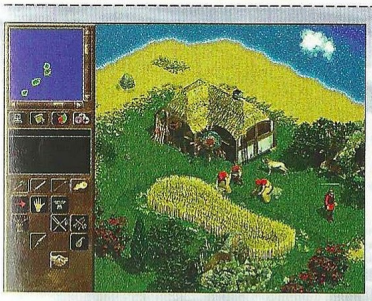
La principal característica de Mankind es que nunca se detiene. Puedes estar conectado y jugando las 24 horas del día. Por desgracia, nadie puede permitirse tal cosa, así que los jugadores se verán obligados a crear alianzas con jugadores de todo el mundo, de forma que unos se protejan a otros. Al desconectar de una sesión, el jugador puede asignar una serie de órdenes automáticas a sus naves y estructuras, para defenderse en caso de ataque y seguir explotando recursos mientras él hace su vida cotidiana. Si se produce un incidente, el sistema de inteligencia artificial seguirá las pautas marcadas por las instrucciones asignadas, que incluyen la posibilidad de avisar a otro jugador aliado que esté conectado en ese momento para que eche una mano, enviar un correo electrónico al propio jugador... Lo ideal es contar con aliados en diferentes zonas del mundo con distintas franjas horarias, de forma que uno esté siempre protegido.

Este universo está vivo, y sus planetas tienen clima, día y noche, estaciones, recursos específicos, ecología... Y los dos imperios están en constante funcionamiento, encargando misiones a los jugadores (puedes aceptar o no) y manteniendo viva la llama del conflicto. Si un jugador necesita algo, o quiere vivir una aventura, sólo tiene que pedir una misión a su imperio.

Ya habrá tiempo de hablar con más detalle de este juego, que aunque quizá vaya a resultar algo exclusivista en España por ser específico para Internet, ya ha despertado pasiones en otros países hasta el punto de que ya existe más de un centenar de clanes en la red, y nadie ha jugado aún.

Saga

No hace mucho que te hablamos también de este juego en la Zona Alfa. Al mando de un clan vikingo, el jugador tendrá que imponerse sobre los demás clanes, contando con la ayuda de otros pueblos y estableciendo relaciones comerciales para obtener recursos imprescindibles que de otra manera no podría conseguir.

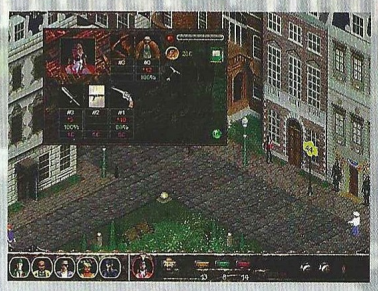


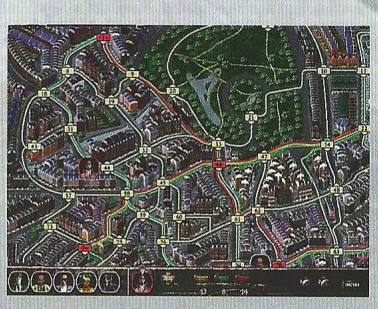
Además de lo habitual en los juegos de estrategia en tiempo real –construcción, explotación de recursos, especialización de unidades y combate– Saga tendrá algunos elementos importantes en el juego que no se han utilizado hasta ahora, como por ejemplo un código de honor. Los jefes de los clanes ganarán o perderán honor según sus actos, lo que les reportará ciertas ventajas o desventajas. Por ejemplo, es posible absorber a otro clan, por lo que no existe la necesidad de exterminar siempre al enemigo.

Los pormenores de Saga, que posee un sencillo interfaz y un sistema de juego que integra diversos elementos interesantes procedentes de otros títulos y algunos nuevos, los dejamos para más adelante. Sin embargo, para que de alguna forma puedas identificarlo, es un híbrido entre Warcraft, Beasts & Bumpkins y Knights & Merchants, ambientado en un mundo de fantasía que se inspira en todas las mitologías posibles. La opción multijugador permitirá participar hasta ocho personas (también en Internet).

Scotland Yard

Basado en un juego de tablero que ha vendido más de cuatro millones de copias sólo en Francia, este título –del que ya te hablamos el mes pasado– convertirá al jugador en investigador o criminal. Un malvado llamado Mr. X recorre las calles de Londres cometiendo fechorías, y un grupo de investigadores independientes debe capturarlo.





Existen dos modalidades de juego: la que sigue el juego de tablero al pie de la letra utilizando un sistema de turnos, y otra en tiempo real bastante más atractiva. En la primera, hay 22 turnos para encontrar a Mr. X (y para que él evite ser capturado). Utilizando distintos medios de transporte, el jugador obtendrá pistas de hacia dónde se dirige el criminal, y tendrá que cazarle coincidiendo con él en una de las 199 estaciones que tiene el mapa.

La segunda modalidad es mucho más compleja, pues hay misiones que realizar, mucha gente a la que interrogar, comprar objetos, luchar y visitar cientos de lugares que sólo es posible descubrir mediante las pistas obtenidas. Por supuesto, el juego tiene posibilidad de jugar en el sistema SCOL con personas de todo el mundo.

Déo Gratias

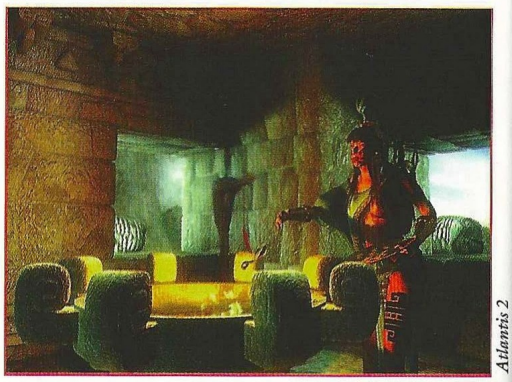
Un juego por correo postal inspiró a Roland Danard para crear una versión de ordenador. El jugador es un dios con diferentes atributos y poderes, y debe crear diversos mundos con criaturas y ecología propios. Los seres inteligentes que habitan esos mundos estarán bajo el influjo divino en todo momento, como sucediera en Populous. Algunos proporcionarán energía al dios, y otros no pero serán necesarios para controlar a los primeros.

El jugador no será el único dios del universo, y se producirán enfrentamientos entre seres divinos. Si se aniquila muchos dioses se siembra el caos, y el caos puede aparecer como entidad primigenia del universo para eliminar al jugador. Además podrá crear nuevos seres, y escuchar las peticiones de éstos para atender o no sus súplicas. Toda la interacción del jugador con el universo es a través de los poderes divinos, de forma que el ritmo de juego es a escala de seres todopoderosos que pueden dormir eones descuidando su creación mientras tanto.

La modalidad multijugador permitirá la coexistencia de 16 dioses en el mismo universo, y tendrá numerosos elementos adicionales como la posibilidad de establecer alianzas. Llegado el momento, los dioses victoriosos podrán abandonar el universo y pasar a un nuevo plano de existencia.

CRYO
pasado
presente
futuro

El futuro

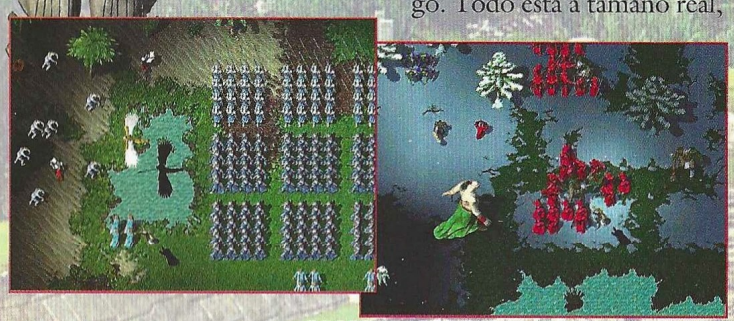

Atlantis 2

El año 1.999 va a ser muy fuerte para Cryo. El futuro de la compañía apuesta muy fuerte por los títulos on-line, pero no descuida la producción de –al menos– un juego de cada género, con una importante incursión en el género de acción que decidirá si esta compañía es capaz o no de destacar en este campo. Nada menos que siete títulos están en proceso de producción, y hay un octavo de los creadores de Ring que está a caballo entre el año que viene y el 2.000. Además, en absoluto secreto se están desarrollando otros cinco productos on-line para el 99 (hemos podido saber que uno de ellos es Mankind 2).

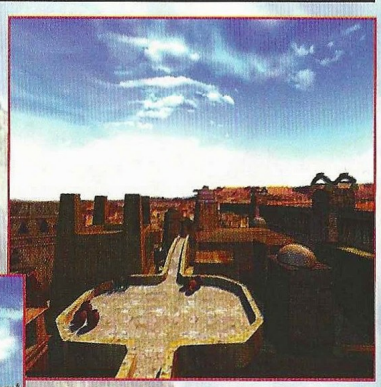
Crónicas de La Luna Negra

Inspirado por un cómic, este juego de estrategia combinará tres áreas diferentes, dos en tiempo real y una por turnos. Cuatro imperios se oponen al dominio de La Luna Negra, pero son incapaces de resolver sus diferencias para trabajar juntos. En medio del conflicto se encuentra Wismerhill, protagonista del juego y aspirante a emperador que tendrá que superar cuatro campañas de cinco capítulos cada una antes de poder enfrentarse abiertamente a La Luna Negra.

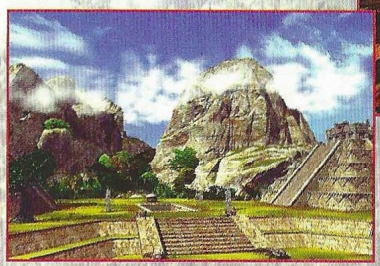
Tendrá opción multijugador y un editor de niveles, pero quizá esto sea secundario en comparación con el aspecto y la mecánica del juego. Todo está a tamaño real, y las batallas se producen con vastas cantidades de unidades en pantalla (un enfrentamiento de lo más normal puede ser entre 2.000 y 4.000 unidades al mismo tiempo). Habrá cuatro posibles finales y una introducción espectacular, así como varios elementos interesantes: conservación de unidades de un nivel para otro, formaciones de batalla, influencia de la elevación en la vista, 90 unidades distintas, 120 estructuras, fastuosos castillos… Un prometedor desarrollo del universo creado por Pontet.



Atlantis 2



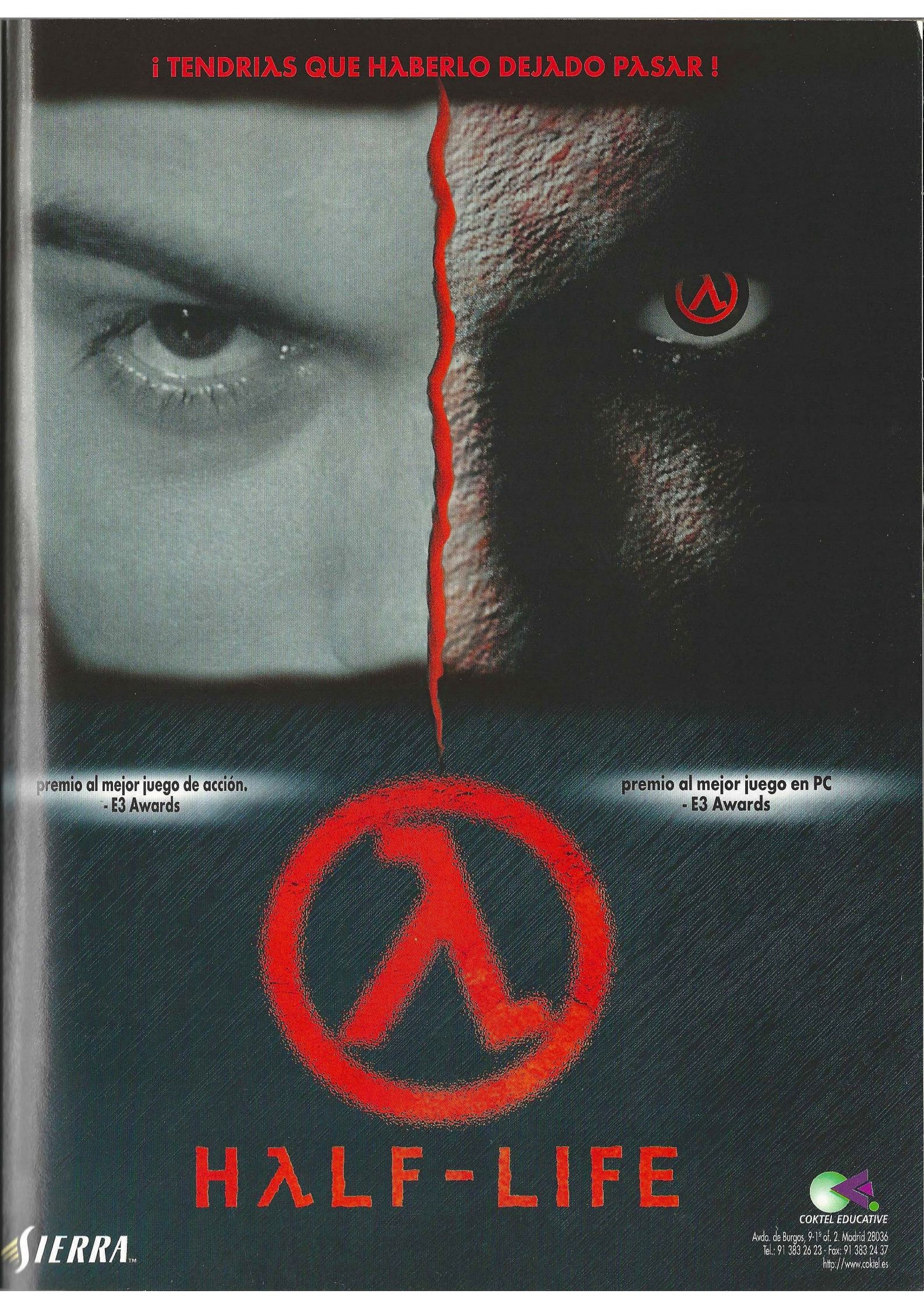
De nuevo el equipo de Atlantis invitará al aventurero a explorar mundos oníricos a través de unos escenarios cuya incomparable belleza supera con creces a lo que hicieron en Atlantis.



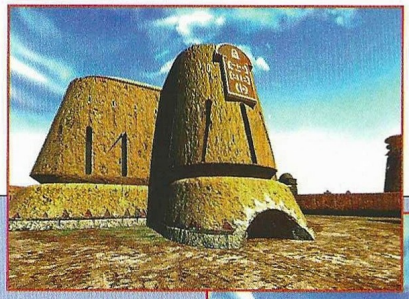
Desde Irlanda al Yucatán del siglo XI, pasando por mundos paralelos, el jugador se lanzará en busca del paraíso perdido. Con Atlantis 2 quedarán atrás los entornos 3D del sistema Omni3D para dar paso a un nuevo motor tridimensional. El desarrollo será no lineal.

360

Cryo ha tenido en ocasiones anteriores un gran éxito con los juegos de carreras (Megarace 1 y 2), pero el año que viene abandonarán los coches para lanzar una trepidante carrera futurista en la que los pilotos de unas máquinas infernales competirán y lucharán por la victoria. Los escenarios serán unos paradisíacos lugares denominados hidroglaciares, y ostentarán una belleza impresionante. El movimiento en 360º permitirá realizar auténticas acrobacias a una velocidad de 250 Km/h. El jugador podrá poner su cara en el piloto que elija, y los circuitos y las distintas modalidades de competición ofrecerán una gran cantidad de posibilidades.

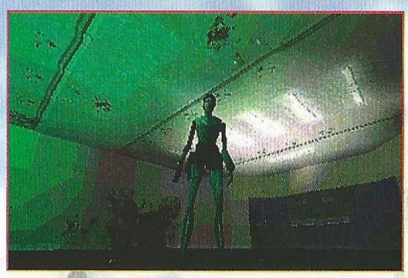

¡ TENDRIAS QUE HABERLO DEJADO PASAR !
premio al mejor juego de acción.
- E3 Awards
premio al mejor juego en PC
- E3 Awards
HALF-LIFE
SIERRA
COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1ª of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.coktel.es

CRYO
pasado
presente
futuro

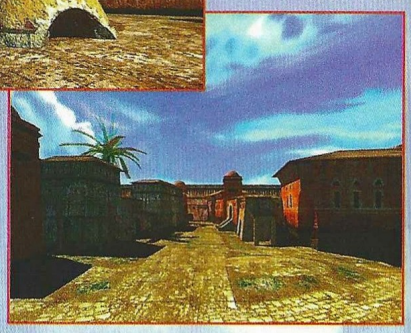


Virus

Joan Averil, Ayudante del Fiscal del Distrito, se está empezando a acomodar en su recién estrenada oficina cuando recibe un nuevo caso de homicidio. Las fotografías de las víctimas muestran cuerpos desmembrados e irreconocibles, y ciertas extremidades han sido reemplazadas por piezas de metal. Mientras Joan revisa las fotos horrorizada, en el pasillo se escuchan de repente unos gritos y disparos. La joven abogada coge su automática de 9mm y corre hacia el origen del alboroto.



gonista tendrá que solucionar todos los problemas que encuentre y arreglar la máquina del tiempo para volver a su época. Según sus creadores, bien podría tener de alguna forma el espíritu de Dark Earth.

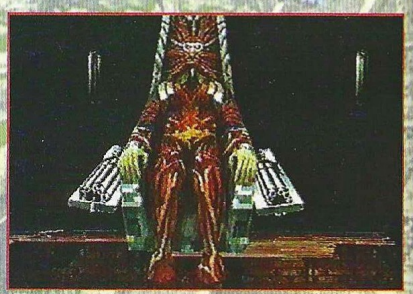


Devil Inside

Desarrollado por Gamesquad, un equipo francés de Villeurbanne que se marchó de Infogrames para fundar su propia compañía –su currículum incluye Alone in the Dark–, y editado por Cryo, este juego transcurrirá en un unverso muy oscuro que tiene ciertas similitudes con el de Resident Evil. El protagonista es Dave, la estrella de un show de la televisión del futuro llamado "The Devil Inside".

El programa consiste en que un equipo de televisión sigue a Dave en su caza de criminales por escenarios malditos.

Dave tiene el poder de convertirse en Deva, una diablesa realmente sexy que vampiriza las almas de los criminales para entregárselas a Lucifer.



Time Machine

El famoso escritor H.G. Wells será el protagonista de esta aventura de acción con desarrollo no lineal. Un cataclismo rompe la línea temporal y el héroe se ve catapultado a un universo de ciencia ficción de ambientación post-apocalíptica que Cryo ha denominado "steampunk". El prota-

El 20 de Diciembre por fin llega...

www.divgames.com

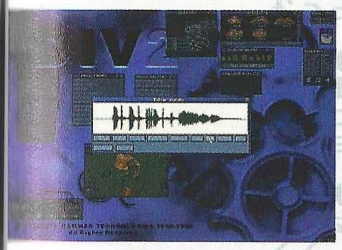
DIV 2

Y porsupuesto, seguiremos demostrando que...

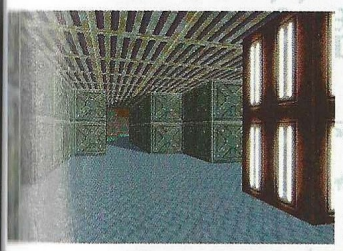
cualquiera puede hacer juegos

Ahora con funciones 3D

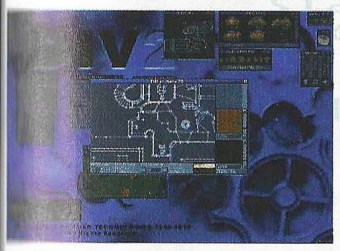
Juegos comerciales con DIV 2



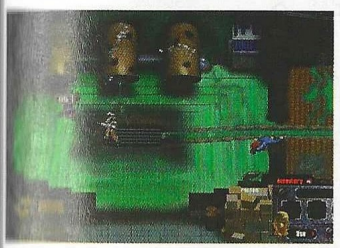
Editor de sonidos.



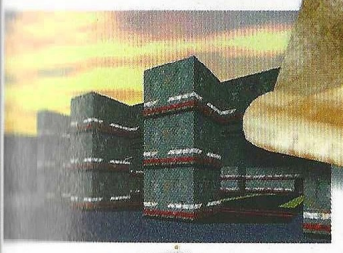
Laberintos 3D.



Editor de mapas 3D

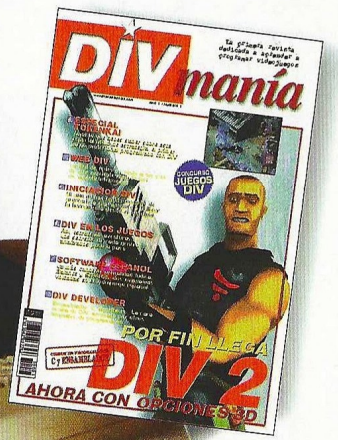


Juegos en isométrica.



¿ Cualquiera ?

Ahora podrás crear juegos en red
Editor de mundos tridimensionales
Browsers para todo tipo de ficheros
Generador automático de sprites
Rutinas de inteligencia artificial
Mapeador de niveles para juegos 3D
Instalador profesional configurable
Más de 1.000 Bugs solucionados
Código optimizado para Pentium
Rutinas para manejo de textos
Sistema de sonido mejorado
Compilador más optimizado
Y un sin fin de funciones

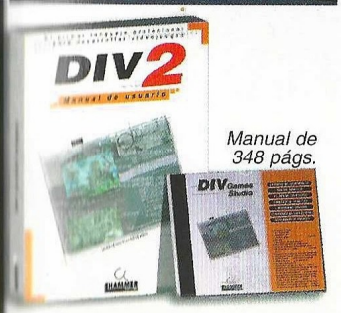


Revista Oficial
DIV GAMES

De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas
Teléfono distribuidores +34 91 304 06 22 (ext. 137)

sólo 4.995 ptas.

(bueno... habrá quien todavía no se aclare)



Manual de 348 págs.

LA HERRAMIENTA PERFECTA

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran numero de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

COMPATIBILIDAD 100% DIV 1

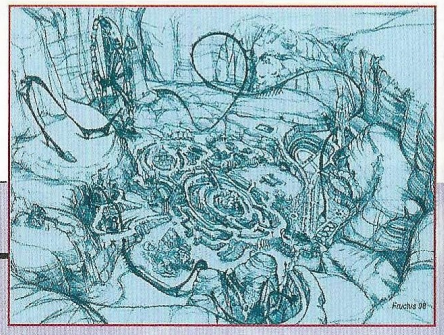
Esta versión de DIV 2 mantiene compatibilidad al 100% con la versión anterior y además incluye un gran numero de mejoras y aspectos perfeccionados que hacen que disfrutes aun más de los juegos que desarrolles.

HAMMER Technologies

Alfonso Gómez 42, nave 112
28037 Madrid. España
Tel: (91) 3.04.06.22
Fax: (91) 3.04.17.97

Distribución en Argentina • Take Off Multimedia • Pueyrredon 495
Tel / Fax: (1704) 656 8506 • E-Mail: net2land@net2land.com

CRYO
pasado
presente
futuro



El Guardián de las Tinieblas

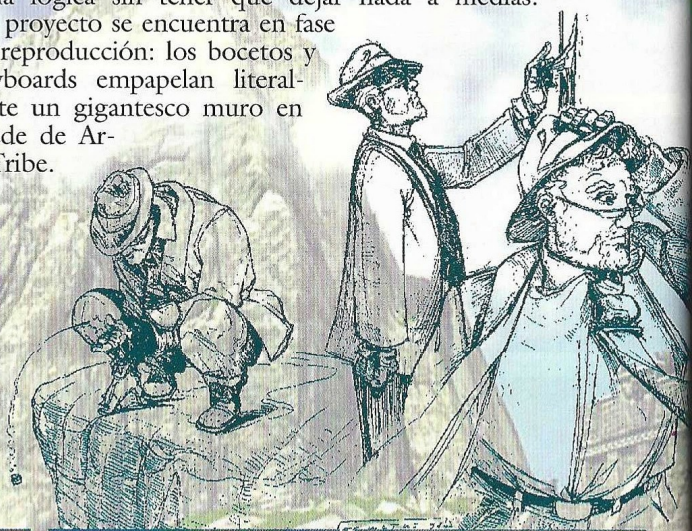
Este juego de acción y aventuras en 3D y tiempo real llevará al jugador al borde de los desconocido. Ekna Kathar, un personaje místico y misterioso, exorcista de profesión, pertenece a la sociedad de investigación paranormal The Gate. Armado con fuerza e ingenio, tendrá que investigar el origen de fenómenos misteriosos y controlarlos o terminar con ellos. En más de una ocasión su fe será puesta a prueba, y su poder tendrá que acomodarse a las circunstancias.

El miedo, enigmas y misterios serán las trampas que el Innombrable tienda a Kathar, además de sortilegios y envenenamientos. Los poderes místicos del investigador se multiplicarán y crecerán a medida que progrese en su aventura: percepción extrasensorial, ataques mentales, trances, invocaciones, telekinesis y por supuesto, exorcismos. Las 10 misiones abarcarán un total de 150 localizaciones, desde los típicos lugares de aspecto gótico a paisajes tan extravagantes como un zepelín, un museo de arte precolombino, una mansión americana, un fastfood… En cada uno de esos lugares tendrá que explorar y descubrir sus secretos, expulsando al mal que encontrará en cualquiera de sus formas (espectro, espíritu maligno, poltergeist y entidades del más allá).

Faust

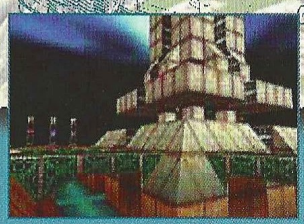
El equipo de Arxel Tribe parece haberse aficionado mucho a los mitos alemanes, y su próxima aventura gráfica será Fausto, una batalla entre un ángel y un demonio en un gigantesco parque de atracciones que se encuentra entre el cielo y el infierno. La historia, readaptada de la novela de Goethe, se desarrollará por episodios, cada uno con una introducción, un final y una duración de entre dos y cuatro horas, para que el jugador que no dispone de mucho tiempo, pueda avanzar de una forma lógica sin tener que dejar nada a medias.

Este proyecto se encuentra en fase de preproducción: los bocetos y storyboards empapelan literalmente un gigantesco muro en la sede de Arxel Tribe.

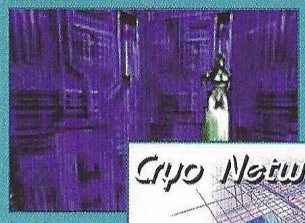


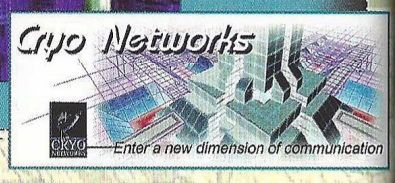
CRYO NETWORKS

Fundada hace un año como fruto de la búsqueda de nuevos conceptos, Cryo Networks es una división de Cryo que se ocupa del desarrollo de juegos on-line (Scotland Yard y Déo Gratias de momento), de la creación de sitios web para empresas y particulares, y de la difusión de la tecnología que permite todo esto, SCOL. No sólo es un formidable sistema de soporte para juegos, con escasas latencias y una velocidad muy por encima de la media, también es un entorno de programación que posee capacidades 3D muy potentes que permiten desarrollar mundos virtuales de la misma forma que se construye con Lego.



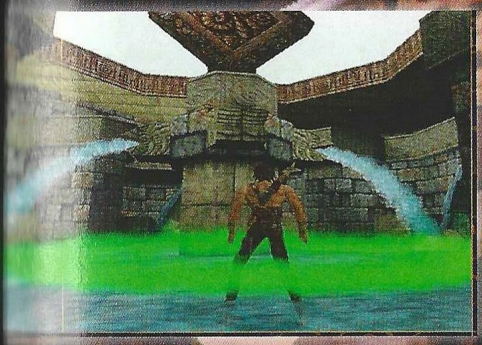
Estos mundos virtuales pueden ser sitios web con sonido, imágenes y modelos 3D, lugares que cualquier usuario puede tener en su ordenador para compartir con amigos a través de Internet sin necesidad de contratar espacio en un servidor, o que por el contrario, se pueden difundir como páginas comerciales con diversos servicios. Entre los proyectos actuales basados en esta tecnología se encuentran una recreación de Seúl en 3D para una compañía coreana, y Cryopolis, una ciudad virtual que se puede visitar desde la web de Cryo con sólo descargar el plug-in SCOL.





HERETIC II

NO ES UN JUEGO...



El engine de Quake II

Un mundo subterráneo

...ES UN NUEVO CULTO

Armas, magia, movimientos increibles...

ACTIVISION®

RAVEN

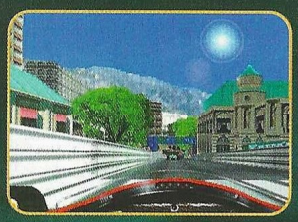
PROEIN

C/ Velázquez, 10 - 5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Heretic II © 1998 Raven Software Corporation. Heretic II es una marca registrada y Heretic II es una marca registrada de Raven Software Corporation. Desarrollado por Raven Software Corporation. Publicado y distribuido por Activision, Inc. Quake es una marca registrada y Quake y Quake II es una marca deld Software, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas y nombres comerciales forman parte de sus respectivos propietarios.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

CUANDO LA FICCIÓN SUPERA LA REALIDAD



Ajustes precisos para vivir las carreras a fondo.

Editor muy completo: coches, circuitos, escuderías, pilotos... ¡todo es personalizable!

Opción Multijugador hasta 8 jugadores, con opción de jugar a través del "Game Service" por internet.

Modo Retro inédito: pilota los monoplazas de los años 50.

Telemetría completa para poder ver en gráficos tus progresiones, etc...

¡Comportamiento **ultrarrealista** de los competidores!

© 1998 Editado por Ubi Soft Entertainment. Todos los derechos reservados

WINDOWS CD-ROM PC

C Automobile Club Monaco

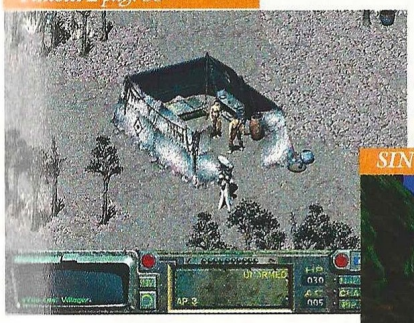
UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http:/ www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

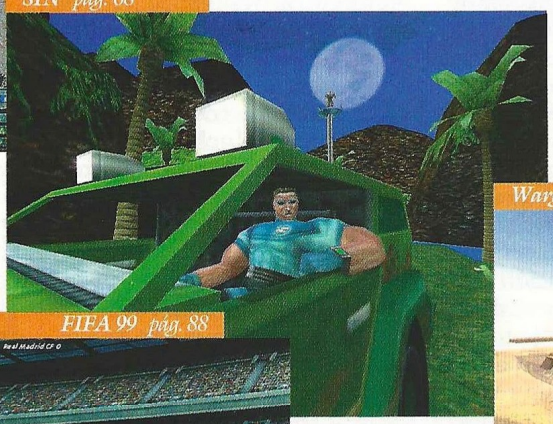
Reviews

38 ..... Aventura/Rol
44 ..... Estrategia
60 ..... Acción
88 ..... Deportes
92 ..... Simulación

Fallout 2 pág. 38

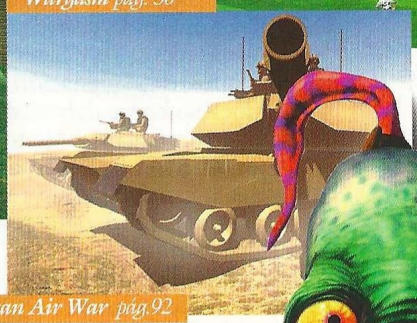


SIN pág. 68

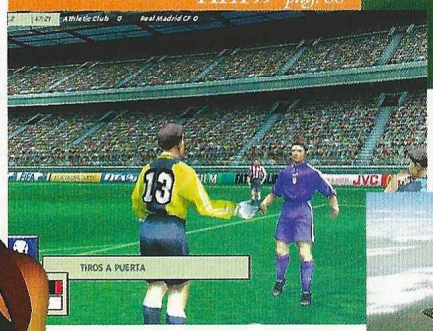


La Liga de Futbol 98-99 pág. 46

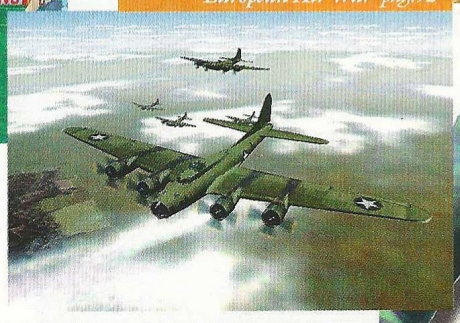
Wargasm pág. 50

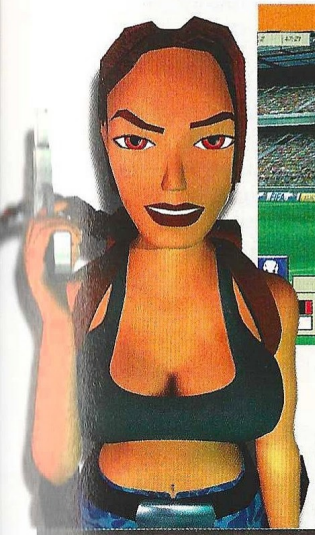


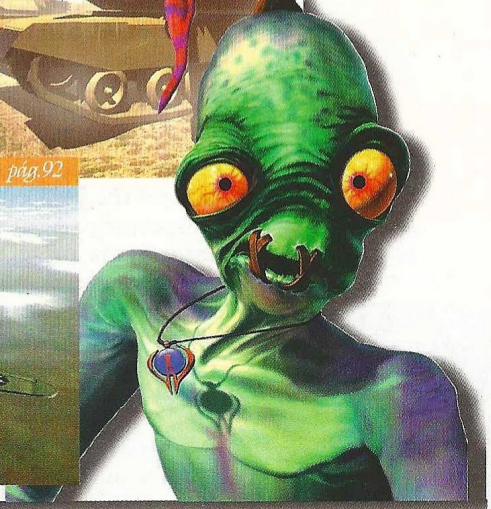
FIFA 99 pág. 88



European Air War pág. 92







Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

En busca de la esperanza

Fallout 2

Norg sabía que era el elegido. Una vez que la plaga y la devastación habían comenzado, nada detendría el proceso a menos que consiguiera el GECK. Es fácil saber que la muerte es tu mejor aliado, sobre todo cuando estña cerca de ti.

La segunda parte de lo que fuera uno de los mejores juegos de rol para ordenador viene con un guión muy mejorado, con una presentación digna de una película de George Lucas, y una mejora global de los mismos elementos de su antecesor. La trama es ahora distinta, y nuestro protagonista –sigue siendo mucho mejor hacerse uno a medida que elegir uno de los tres personajes que ya trae el juego creados–, es el elegido para completar una peligrosa misión: conseguir el GECK (Garden of Eden Creation Kit) del VAULT 13, donde se desarrollaba la anterior aventura. El GECK es capaz de convertir en jardín un desierto, y después de setenta años de devastación nuclear, nuestro héroe deberá darse prisa, puesto que la vida de todos los habitantes de la aldea parece dispuesta a extinguirse sin remedio si no consigue a tiempo el preciado instrumento.

Con una impresionante serie de escenarios naturales, a plena luz del día y en entornos cerrados, el juego sigue manteniendo esa extraña mezcla de los años treinta y Mad Max, con una combinación entre trágica y satírica en sus diálogos y acciones con otros habitantes de ese infernal mundo.

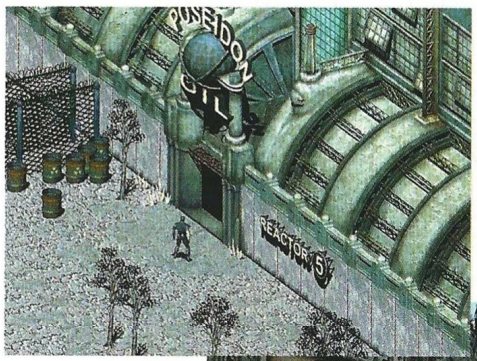
Mecánica de juego

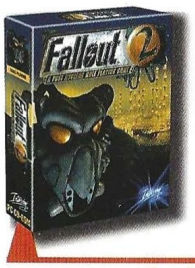
Es exactamente la misma que en la primera parte. Nuestro personaje interactúa en un entorno donde las criaturas hostiles en determinadas ocasiones se acercan para iniciar combate. En ese momento, se extingue la libertad de movimientos y comienzan los turnos de pelea, en los cuales, según los puntos de acción disponibles se podrá realizar más o menos acciones. Cuando no queda ningún enemigo cercano o que nos amenace el turno se acaba, y el personaje puede volver a moverse libremente por su entorno. La interacción se realiza por un sistema de iconos, que representan gráficamente las opciones que tenemos disponibles; así, si con el cursor señalamos a un objeto caído, se transformará en mano, indicando la posibilidad de recoger ese objeto y transferirlo a nuestro inventario. En nuestros objetos personales podremos incluir cualquier cosa que podamos recoger. Muchas de ellas no nos servirán a nosotros, pero sí se podrán utilizar para cambiarlas o venderlas y conseguir dinero en metálico.

Características de los personajes.

Una de las características más interesantes es sin lugar a dudas la posibilidad de representar cualquier habilidad conocida en un juego de rol. Esto se cumple a la perfección en Fallout2, siendo así nuestro personaje capaz de adquirir las habilidades más curiosas que podamos imaginar. Conseguir inmunidad a venenos, ser un especialista en cualquier tipo de armas o ser diestros diplomáticos capaces de tener un poder de convicción que nos sirva para alistar a cualquier personaje del juego, es sólo una infinitesimal parte de los factores que en éste influyen.

A medida que ganamos puntos de experiencia, las posibilidades de aumentar esas destrezas vendrán en forma de puntos que podremos gastar en nuevas habilidades o en aumentar las ya existentes, consiguiendo que nuestro héroe crezca a todos los niveles. Mientras más fuerte y mayor sea la reputación que tengamos, más fácilmente encontraremos los aliados que precisamos, puesto que a veces es una locura tratar de internarse solos en alguno de los lugares que tendremos que visitar. Siempre es bueno que alguien vaya abriendo el camino, sobre todo para nuestra salud. En este programa lo más importante es aprender a sobrevivir por encima de todo.





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB deRAM, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95, CD ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Black Isle Studios
Distribuidor: Proein

Tener un poder de convicción que nos sirva para alistar a cualquier personaje es sólo una infinitesimal parte de los factores que influyen en el juego

Escenarios del juego

Existen dieciocho localizaciones distintas por las que deberemos de pasar y recoger objetos, tratar con líderes, atacar bandidos o realizar misiones como pago a una información o un servicio que nos es necesario. A diferencia de la versión anterior, los escenarios han sido mejorados, están muy bien cuidados en cuanto a detalle se refiere, y necesitaremos de todo nuestro ingenio para poder resolver alguno de los enigmáticos acertijos que se presentarán por el camino.

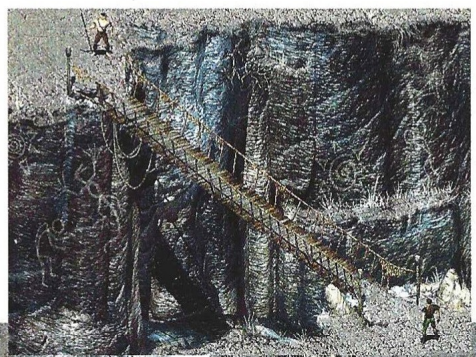
Como ocurría con su antecesor, habrá localizaciones a las que nos veremos obligados a volver varias veces, por lo que os podemos asegurar que Fallout2, no es uno de esos programas que se terminan en una tarde, teniendo la divers ión asegurada durante un buen número de horas.

La diplomacia

En los mencionados escenarios, una serie de enigmáticos personajes, bandidos, mutantes, criaturas y alimañas se irán presentando por el camino. Donde las armas hablan no habrá problema, pero la diplomacia es uno de los valores más en alza en Fallout 2. Una contestación inteligente conseguirá la mayoría de las veces captar la atención y conseguir lo que queremos. El uso de la fuerza no debe ser arbitrario, puesto que entre los valores del personaje está su reputación, que es creada por los actos que cometemos. Una reputación de asesino sin escrúpulos desatará muchas lenguas, pero también la ira de la gente. Y muchos serán los cazarrecompensas que vendrán a buscar nuestra cabeza. Lo mejor es tener una reputación media y como hemos mencionado antes, manejarse en las conversaciones y en los tratos con inteligencia.

El truco es...

El cobarde muere mil veces, el valiente sólo una. Dejar que vuestros aliados sean los valientes y sean atacados siempre primero por el enemigo, y ayudar a rematarlos para que los puntos de experiencia sean para vosotros. Es importante usar el diálogo inteligentemente. A veces una demostración de fuerza es necesaria.



Calificación

Fallout 2

Pros: Un juego de rol perfectamente plasmado en nuestro ordenador. Un guión mejorado y un interfaz de juego rápido y eficaz. La inteligencia artificial del enemigo ha sido muy cuidada, siendo más realista. Más cantidad de localizaciones y unos escenarios mucho más complejos.
Contras: Los gráficos y el entorno son prácticamente los mismos, pudiendo haber mejorado la estética sin haber afectado al interfaz de juego. Banda sonora pobre y escasa.

La locura de un genio

John Saul's Blackstone Chronicles

El género de terror en las aventuras ha estado descuidado desde que el año pasado Sierra lanzase la segunda entrega de Shivers. Este título lo recupera con un inconfundible toque de autor literario.

Sin duda este juego no venderá los 6 millones y medio de ejemplares que ha conseguido vender la obra en que está basado, una serie de seis libros escritos por John Saul, autor anglosajón muy conocido y seguido, principalmente, en países de habla inglesa. Aunque exactamente, la cosa no fue así. En 1995 John Saul se puso en contacto con Legend para crear un juego que transcurría en una pequeña ciudad de Nueva Inglaterra. Sus habitantes recibían misteriosos paquetes cuyo contenido les volvía locos y les conducía a la muerte. Nadie sabía el motivo, pero todos estaban seguros de que aquello tenía que ver con el manicomio que había en la colina que presidía el pueblo.

De forma paralela a esto, y mientras Saul trabajaba con Legend en la trama del juego, Stephen King publicó su serie de libros "Green Mile", y el editor de Saul le encargó un proyecto similar. Saul y Bob Bates, de Legend, decidieron que la historia de Blackstone sería perfecta para la serie de libros, y que los hechos del manicomio se quedarían para el juego. Por tanto, ambas obras son complementarias pero independientes entre sí.

Los protagonistas

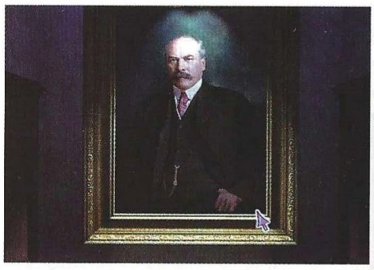
Al final de la última novela se descubre que el misterioso cartero que ha estado entregando los paquetes asesinos es Oliver Metcalf, narrador de los libros e hijo del último superintendente del manicomio, además de editor del periódico local. Oliver descubre que su padre implantó en su subconsciente instrucciones específicas para vengarse de aquellos que cerraron el manicomio, y finalmente se da cuenta de lo que ha estado haciendo y se detiene.

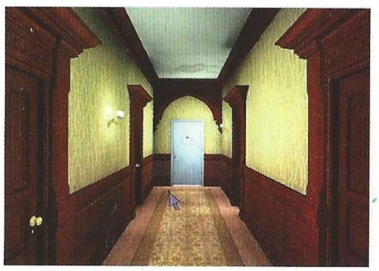
El juego retoma la historia cinco años más tarde. Oliver se ha casado y tiene un hijo de cuatro años, Joshua. Una sociedad histórica ha comprado el manicomio y lo ha transformado en museo. Al principio del juego, Joshua desaparece en el manicomio y Oliver escucha la voz de su difunto padre, Malcolm Metcalf: puesto que Oliver ha abandonado la misión familiar de vengarse, Malcolm ha secuestrado a Josh y pretende "entrenarle" de la misma forma en que lo hiciera con su propio hijo años atrás. Esto obliga a Oliver a entrar en el manicomio para recuperar a su hijo, y descubrirá a los fantasmas de los antiguos residentes.

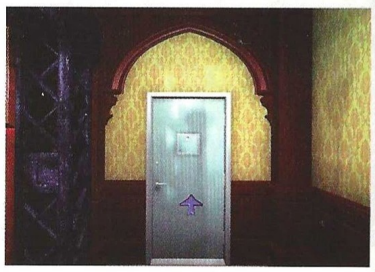
En el momento álgido del juego, Oliver se enfrentará a su padre para recuperar a Joshua. Malcolm no es el típico villano, ni tampoco el loco que disfruta haciendo sufrir a sus pacientes. Es algo peor: un genio que cree firmemente haber encontrado la cura para todas las enfermedades mentales, un sistema absolutamente espantoso, aunque puesto que es el final del juego, no revelaremos en qué consiste.

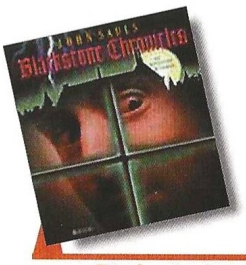
Una aventura en inglés

La puesta en escena de todo esto, con gráficos en color de 24-bits, música y efectos de sonido, busca el terror psicológico en lugar de emplear los trucos habituales del gore, con toneladas de sangre y tripas. La atmósfera es densa, por momentos agobiante, y el jugador se encontrará constantemente pensando en qué nuevo horror descubrirá a continuación, si es que es capaz de meterse en la historia. El que lo haga o no dependerá exclusivamente de su



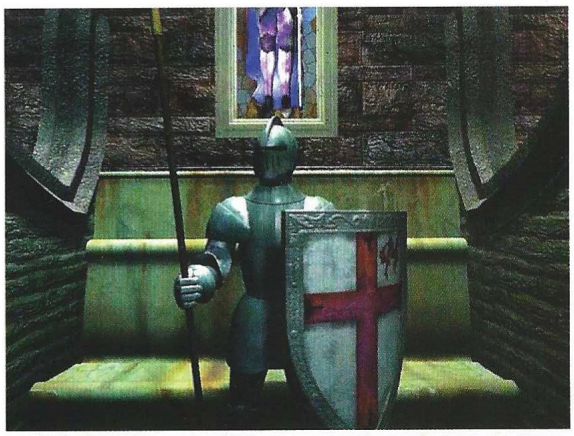






Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 200Mb de disco duro libres, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 8x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Legend/Mindscape
Distribuidor: Proein

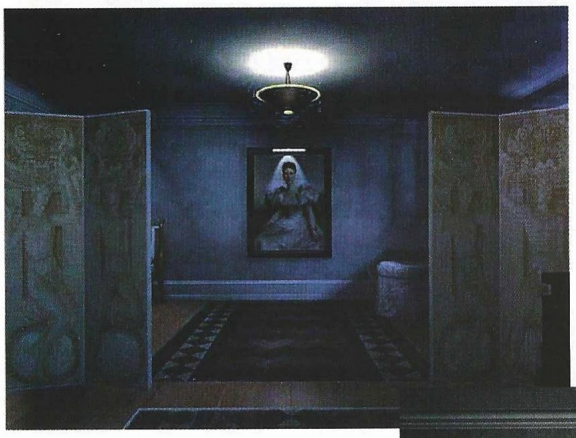
La puesta en escena busca el terror psicológico en lugar de emplear los trucos habituales del gore



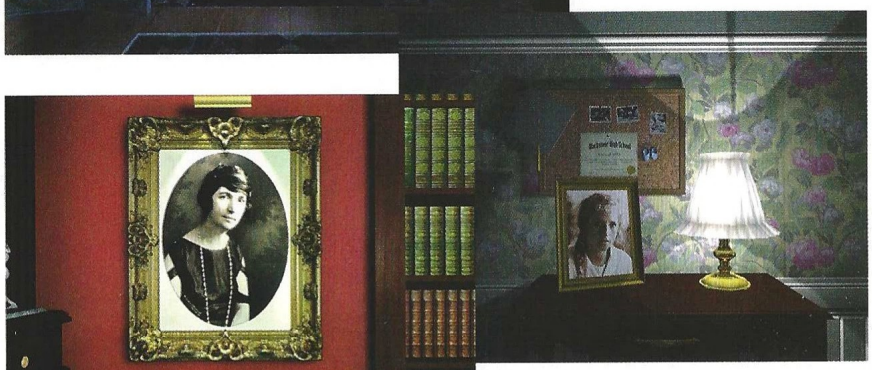
dominio del inglés, ya que el juego no está traducido y tampoco tiene el más mínimo texto, lo que obliga a tener además un buen oído para jugar (hay cosas tan frustrantes como una clave de acceso de un ordenador que Oliver lee en voz alta, y es necesario teclearla después en el ordenador para acceder a él).

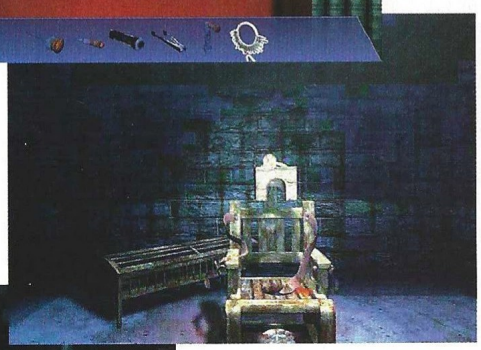
El entorno de juego es el convencional de títulos como Myst, con bellas imágenes estáticas, giros con transición y avances con animación incluida, aunque todo ello a una velocidad algo irritante incluso en una buena máquina. El interfaz es el normal de puntos calientes. Por lo demás, en Blackstone Chronicles están prácticamente todos los elementos imprescindibles en una aventura: una buena historia, conversaciones con personajes (aunque sean fantasmas y no se vean), puzzles sencillos y complejos, objetos, enigmas...

A pesar de que la historia está muy bien y despierta el interés si se supera el obstáculo del idioma, el sistema de juego se hace pesado y cansa bastante por culpa de la lentitud de movimiento. La perspectiva subjetiva (primera persona) es perfecta para el tipo de juego, pero el aspecto técnico podría estar mucho más trabajado para ahorrar al jugador esos segundos que se van tontamente en esperar la transición de una pantalla a otra.



Si bien es cierto que este Blackstone Chronicles posee dos poderosos argumentos de atracción que son la historia y la belleza visual de sus imágenes, también tiene otros en contra que ya hemos expuesto anteriormente. Si esto supone tablas entre un bloque y otro, o bien que guste o no guste, depende de la importancia que el jugador quiera otorgarle a cada cosa. Posiblemente la mayoría se decante por obviar la existencia de este juego dado que está completamente en inglés y sólo tiene voces. Como orientación, Blackstone Chronicles viene a ser algo así como un término medio entre Gadget y Reah. En definitiva, nada del otro mundo.





El truco es...

El código de acceso al ordenador de la oficina es "scooter". Casi todos los objetos que se encuentran expuestos en las vitrinas, se pueden coger. Cumple todos los encargos de los fantasmas, y no dejes de consultar en el ordenador sus historias clínicas.

Calificación

John Saul's Blackstone Chronicles

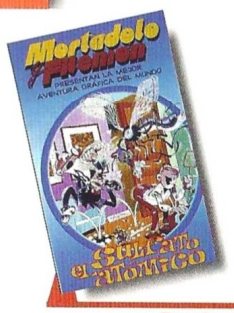
Pros: La historia que presenta Blackstone Chronicles es fascinante y utiliza un terror limpio, mucho más difícil de conseguir que el susto y el asco que el gore provoca burdamente.

Contras: El juego está en inglés y no tiene textos. Los pasos de una pantalla a otra son lentos, y aunque se pueden eliminar algunas escenas de transición, moverse por el manicomio es un engorro.

Dos tontos muy listos

El Sulfato Atómico

Aunque hace ya algunos años Mortadelo y Filemón tuvieron su debut interactivo en un juego creado para los ordenadores de 8 bits, está es su presentación oficial dentro del mundo del PC.



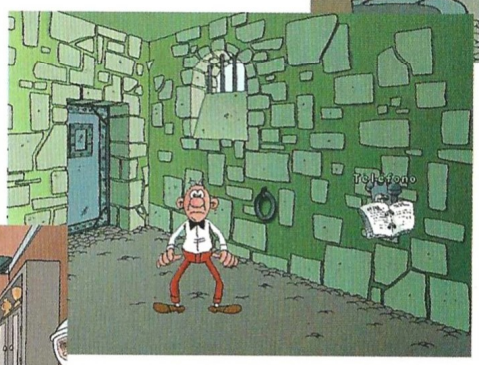
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, 140Mb de disco duro libres, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Alcachofa Soft
Distribuidor: Zeta Multimedia

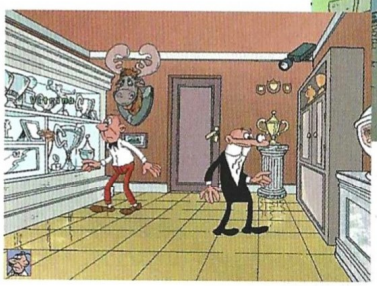
Si en su primera incursión interactiva los inmortales personajes del genial Ibañez fueron protagonistas de un clásico arcade de plataformas, en está ocasión, y de la mano de Alcachofa Soft –creadores también de "Dráscula"–, Mortadelo y Filemón se convierten en los personajes centrales de una aventura gráfica basada en una de las mejores historietas de Ibañez, El Sulfato Atómico.

En ella se nos contaba como uno de los multiples inventos descabellados –y por supuesto fallidos– del profesor Bacterio, el susodicho Sulfato, caía en manos del dictador Bruteztrausen, el maquiavélico gobernante de la república de Tirania. El riesgo es evidente, dado que la fórmula de Bacterio, debido a un "pequeño error", en lugar de acabar con los insectos los agranda hasta un tamaño tan insospechado como peligroso. La amenaza se cierne pues sobre el mundo, y es fácil adivinar que dos agentes de la TIA van a tener que encargarse de desbaratar los planes del despótico Bruteztrausen.

Eso si, evidentemente, Mortadelo y Filemón no van a estar sólos en sus disparatadas peripecias, sino que van a contar con nuestra inestimable ayuda para afrontar una aventura que se divide en dos fases diferentes. En la primera de ellas tendremos que ingeniarnoslas para cruzar la frontera de Tirania y encontrar un vehículo para llegar hasta el palacio de Bruteztrausen. Una vez en él deberemos tener mucho cuidado con los guardias que lo vigilan mientras intentamos apoderarnos del Sulfato Atómico. Hecho esto accederemos a la segunda fase del juego, en la que nuestra misión sera regresar con la dañina fórmula al cuartel general de la TIA, pero nuestro itinerario no será precisamente un camino de rosas...

Poco más se puede decir de lo que nos ofrece este juego, por que no hay mucho más. Un interfaz simplemente correcto –aunque molesto en algunas de sus funciones–, un guión que no pasará a los anales de la historia –el cómic de Ibañez en que está basado es infinitamente mejor–, unos gráficos y animaciones que son con diferencia lo mejor del juego y que captan con acierto el estilo de los tebeos, y una voces –que no son las mismas de la serie de televisión como cabría esperar– que para nada encajan con los personajes de Mortadelo y Filemón, y que además no son especialmente buenas. En resumen, el juego llega al aprobado por los pelos –su precio también ayuda–, el problema está en que dos personajes tan queridos merecían mucho más que eso.





El truco es...

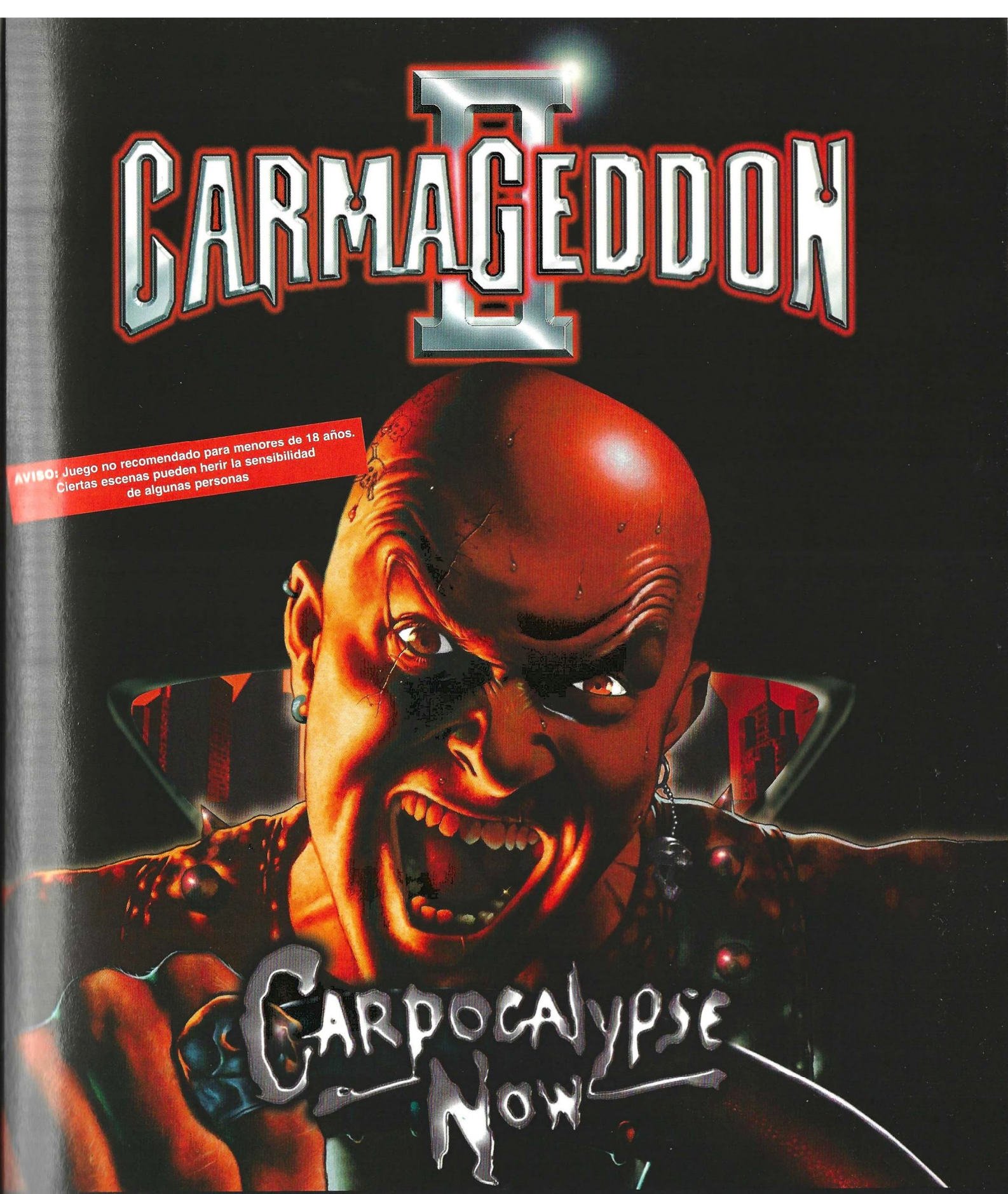
La única forma de conseguir entrar en el palacio de Bruteztrausen –por mucho que Filemón se empeñe en disuadirnos de ello– es conseguir sacar de sus casillas al guardia que vigila la entrada, así que utiliza a Mortadelo para espetarle las líneas de dialogo que resulten más ofensivas.

Calificación

El Sulfato Atómico

Pros: Los gráficos y las animaciones de los personajes son lo mejor de esta aventura gráfica.
Contras: Ni el guión, ni las voces, ni el interfaz de juego son muy brillantes. Los puzzles son al principio ridiculamente fáciles y luego justo lo contrario.

CARMAGEDDON II



AVISO: Juego no recomendado para menores de 18 años. Ciertas escenas pueden herir la sensibilidad de algunas personas

YA DISPONIBLE

PC CD ROM

SCi

INFOGRAMES ESPAÑA

© 1998 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Sofware © 1998 Stainless Sofware. Licenciado en exclusiva a SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. SCI es una marca registrada de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. es una subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. E&OE.
WWW.SCI.CO.UK.

STAINLESS SOFTWARE LTD

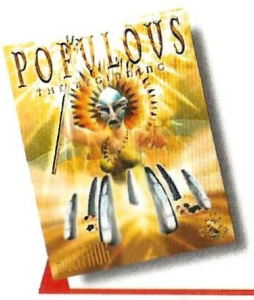
Cómo convertirse en dios

Populous: El Principio

Populous es todo un clásico en la historia de los juegos de ordenador, y su secuela acrecentó el gran número de seguidores con que ya contaba el juego. La tercera entrega retrocede en el tiempo y avanza en tecnología.

Retrocede en el tiempo porque sitúa el argumento antes de que el jugador fuera dios: es algo así como el manual interactivo para convertirse en dios. Y en cambio, avanza en lo tecnológico porque es 3D con todo lo que esto supone, dejando atrás las perspectivas de simulación y adentrándose de una forma magnífica en un entorno que nadie ha sabido aprovechar de forma correcta hasta ahora dentro del género de la estrategia en tiempo real.

A diferencia de otros juegos de estrategia en 3D, donde el mundo es plano y los desplazamientos en mapas grandes pueden desorientar, en Populous 3 el mundo es como debe ser: redondo. La curvatura del terreno facilita enormemente el movimiento del mapa, y crea al mismo tiempo situaciones visuales impactantes como todo un ejército lanzándose contra el enemigo. El interfaz es perfecto, ya que utiliza los cursores y el ratón para desplazar la vista, y el ratón también para acceder a las opciones de menú de la forma más sencilla posible. Aunque parezca una tontería o algo obvio porque debiera ser siempre así, en realidad es todo un logro porque ninguno de los juegos existentes de este tipo en 3D ha sabido solventar adecuadamente los inconvenientes del entorno.



Precio: 6.990
Requerimientos Pentium 133MHz, 16MB de RAM, 100 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o 98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts

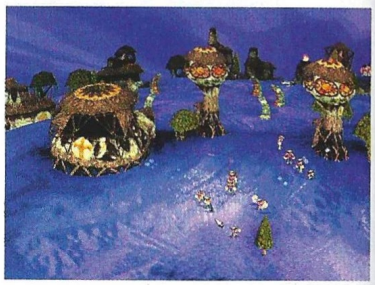
El matriarcado y la divinidad

Todo en Populous: El Principio gira alrededor de una shamán, guía casi inmortal de su tribu. Mientras cuente con seguidores, no importa que la envoltura mortal de la shamán sea destruida: se reencarnará una y otra vez pasado un tiempo. Sin la fe de sus acólitos, está perdida. Además, esta misma fe es la que le concede el poder para utilizar la magia, un factor vital en el juego. Por añadidura, tan versátil recurso sirve también para el entrenamiento de las diversas especialidades por que pueden optar los bravos, nombre genérico de los integrantes de la tribu.

El otro recurso del juego es la madera, imprescindible para la construcción de estructuras. Los árboles se talan y vuelven a crecer en su continuo ciclo de vida. El edificio más extendido es siempre la casa, que en su tamaño más pequeño alberga a tres bravos. A medida que estas "unidades familiares" crecen, ellas mismas se ocupan de ampliar la estructura para albergar a los nuevos individuos. Tanto ellos como los "excedentes" de la "producción familiar" pueden especializarse en otras estructuras para convertirse en guerreros de varios tipos o bien en sacerdotes.

La conversión de los infieles

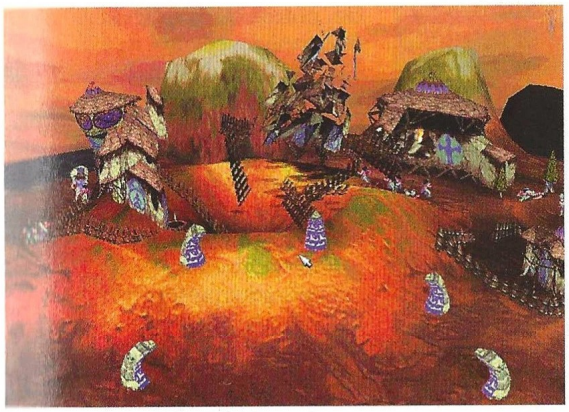
Estos últimos, los sacerdotes, son junto con la shamán y sus hechizos uno de los elementos más importantes del juego. Su misión es predicar la verdad entre los profanos, los enemigos. Cuando un enemigo se acerca al sacerdote se sentirá atraído por su verborrea y se sentará a escucharle hasta convertirse en miembro de la tribu del predicador. Sólo los shamanes enemigos son capaces de resistirse totalmente a este embrujo. Y siguiendo con las conversiones, los diferentes mundos que recorrerá la shamán suelen estar poblados. Uno de los hechizos más útiles permite convertir a los nativos en miembros de la tribu, lo

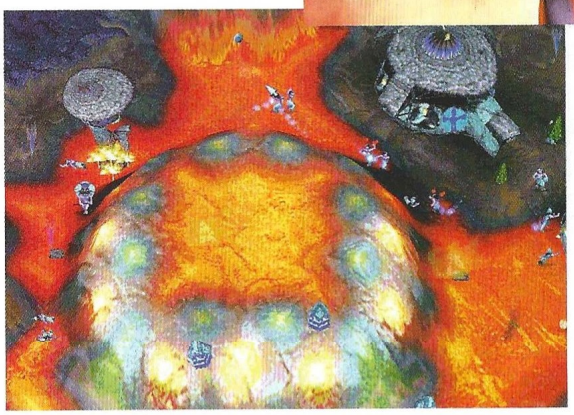


Los sacerdotes son junto con la shaman y sus hechizos uno de los elementos más importantes del juego

que permite aumentar rápidamente la población.

Además de los obvios métodos de ataque que pueden proporcionar los distintos tipos de guerreros, la magia y el conocimiento son instrumento de batalla. Gigantescas cabezas de piedra y criptas del conocimiento contienen hechizos y nuevas tecnologías de uno, varios o infinitos usos mientras haya fe. Algunas exigen la adoración por





El truco es...

Mantén siempre un remanente de fieles a salvo para asegurar la reencarnación de tu shamán en el peor de los casos. A veces es mejor dar la vuelta al mundo y atacar por la retaguardia que un ataque frontal. Preocúpate de tener siempre bravos en las casas.

parte de la propia shamán, mientras que otras requieren que varios miembros de la tribu se postren a sus pies.

Los poderes de la naturaleza

Los poderes de la shamán incluyen entre otros la invisibilidad, la hipnosis, la conversión, la invocación del rayo, la ayuda de enjambres de abejas, explosiones, conjuros para crear tierra donde no la hay o hundir la existente bajo las aguas, levantar volcanes de la nada... Un completo muestrario que en general despliega en pantalla espectaculares efectos visuales que no ralentizan el juego en absoluto. Cuando la shamán los consiga todos y su tribu se haga con la supremacía sobre las demás, se investirá de divinidad y pasará a otro plano de existencia (justo donde empezaba el primer Populous).

A pesar de que la mecánica de juego no dista demasiado de la habitual de un título de estas características, la forma en que está hecho y la ejecución de todas sus facetas constituyen un todo único cuyo atractivo resulta innegable. Adentrarse en Populous: El Principio es comenzar un viaje hacia el conocimiento y el poder absolutos sobre decenas de mundos. La mayoría de las estrategias y tácticas típicas exigirán nuevos enfoques, mejoras e innovaciones para funcionar en este juego. La aureola mágica que Bullfrog supo encontrar para Populous sigue presente en esta tercera parte, y en ella reside fundamentalmente la grandiosidad de este título. La espera merecía la pena, y todas las expectativas se han visto colmadas. Como suele ser habitual en los juegos comercializados por Electronic Arts, éste también está traducido y doblado al castellano.

Calificación

Populous: El Principio

Pros: Bullfrog ha conseguido una vez más crear un juego de los de quitarse el sombrero, a pesar de lo que han tardado en terminarlo. Populous: El Principio es la sublimación de la esencia del Populous original adaptada a las tecnologías actuales. El juego está totalmente traducido al castellano.

Contras: El comportamiento de los enemigos es a veces demasiado obsesivo con determinadas cosas, como por ejemplo la posesión de una colina, lo que evidentemente suele resultar fatal para ellos.

Manager virtual

La Liga de Fútbol 98-99

Los simuladores de manager de fútbol vuelven a retomar fuerza con este nuevo lanzamiento de EA Sports. Abandonando el tradicional aspecto espartano y vetusto, y apostando por la aceleración 3D y la simulación sin límites, La Liga de Fútbol 98-99 promete convertirse en un nuevo punto de referencia para futuros desarrollos.

Si por algo se han distinguido los simuladores de manager en los últimos tiempos ha sido por su aspecto espartano y, en general, por la falta de alicientes gráficos que ofreciese a la simulación estratégica en sí una nueva faceta de color y diversión. La Liga de Fútbol 98-99 ha llegado hasta nuestros monitores para demostrarnos que "estrategia" y "excelencia gráfica" no son dos expresiones antagónicas, sino que se pueden armonizar para crear un título sublime, tanto por su apartado técnico como por su calidad visual.

Manager

Explicar qué entiende EA Sports por "manager de fútbol" es un tanto complicado. En principio asumirás el papel de un entrenador de fútbol, pero pronto verás que tus funciones no acaban en el mero hecho de seleccionar la alineación, controlar la posición de cada jugador, estimular su entrenamiento en la dirección adecuada y escoger la mejor táctica de juego. El manager es, además del entrenador, el responsable de las finanzas del equipo.

Deberás participar en decisiones tales como el precio de los abonos, fichajes, traspasos, franquicias, precio de las entradas y, en resumen, de todas aquellas facetas que impliquen manejo de dinero. Si EA Sports llega a estirar un poco más las funciones del manager, el equipo constaría de un único jugador: tú.

Pero no te abrumes ante la responsabilidad que La Liga de Fútbol 98-99 deposita sobre tus hombros. Si lo deseas, puedes concentrarte tan sólo en algunos de los aspectos del juego, como las finanzas, la dirección del equipo o el control de fichajes. Los apartados que no desees controlar se gestionarán sin tu intervención gracias a los "managers virtuales" que pone a tu disposición el juego.

Estrategia

A modo de resumen, ya sabes que tendrás que controlar el apartado financiero y técnico del equipo, pero todavía no te hemos contado que en conjunto, el número de opciones y parámetros que puedes variar de un partido a otro es, si no inconmensurable, sí lo suficientemente alto como para que estés entretenido durante un larguísimo periodo de tiempo. Por si no tuvieras bastante con controlar cómo juega tu equipo, en ocasiones te verás abrumado ante la gran cantidad de parámetros que puedes escoger en los prolegómenos de cualquier encuentro.

Definir la alineación, entrenar a los jugadores en aquellas facetas en las que anden algo flojos, decidir si deseas un juego ofensivo, si tus hombres tratarán de jugar al fuera de juego, si se concentran en la realización de pases cortos o largos, si juegan al contraataque... Existen mil y un detalles que controlar. El sistema de control es tan profundo que incluso puedes definir qué jugadores tirarán los libres directos, los penaltis y los saques de esquina (en los dos últimos casos existe una distinción entre derecha e izquierda). De igual modo, podrás escoger también al capitán de tu equipo e incluso la numeración de los jugadores.

La tabla de estadísticas de los jugadores te mostrará en todo momento cómo está jugando tus futbolistas a título individual y te permitirá concentrarte en aquellos aspectos que se pueden mejorar de cada uno de los jugadores. La lista de los parámetros es enorme: velocidad, determinación, entradas, agilidad, influencia, potencia, pases, cabeza, paradas, resistencia, tiros, control y confianza. Ahí es nada.

En lo referente a la faceta financiera, deberás prestar una especial atención a amasar todo el dinero que puedas con, entre muchos otros negocios, la venta de productos del equipo (como gorras o camisetas); incluso, si te ves apurado, podrás recurrir a un banco para pedir un crédito que te saldrá por un ojo de la cara (y parte del otro), pero que te permitirá contratar a esa estrella que necesita tu equipo para mejorar sus resultados.

Información

El apartado de información del juego merece una mención especial. EAMail, que así se llama este sistema, es similar a un programa de correo electrónico. A través de EAMail recibirás

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 110Mb de disco duro libres, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

cuando hemos visto a este juego en acción nos hemos quedado boquiabiertos. Sin pretender igualar a FIFA 99 en el apartado gráfico, podrás ver (no controlar) cómo juegan tus jugadores.

Deberás participar en decisiones tales como el precio de los abonos, fichajes, traspasos, franquicias, precio de las entradas...

ofertas por tus jugadores, tu presidente te abroncará ante los malos resultados, los restaurantes te atosigarán con sus jugosas ofertas, te ofrecerán cientos de millones de pesetas por tus jugadores... En definitiva, se podría decir que EAMail es uno de los puntos neurálgicos más importantes de La Liga de Fútbol 98-99, un sistema de información que deberás emplear en todo momento para conocer el estado de tus cuentas financieras.

El truco es...

No te dejes arrastrar por "la fiebre del oro" cuando pongas en venta los abonos de temporada; si su precio es demasiado caro, es probable que no vendas ni la mitad. Lee todas las ofertas de franquicias antes de aceptar una en concreto; las ofertas son muy jugosas como para perder varios millones con una decisión precipitada.

Buen aspecto

Estamos acostumbrados a ver los partidos como un rectángulo verde por el que se mueven unos pequeños círculos que muestran un pequeño número. Es por ello que

Ni que decir tiene que la recreación no es perfecta, ya que su movimiento, comportamiento en el campo y tiros a puerta no son ni mucho menos perfectos, pero nos ha gustado mucho el detalle.

Concluyendo...

Teniendo en cuenta la calidad del juego, la completa traducción y doblaje al castellano (el locutor es Manolo Lama), y la mejora gráfica que este título aporta a un género tradicionalmente "soso", tenemos que concluir que La Liga de Fútbol 98-99 es un juego perfecto para los amantes de este tipo de desarrollos. De hecho es el mejor que hemos podido ver hasta le momento.

Calificación

La Liga de Fútbol 98-99

Pros: Te permite controlar un gran número de parámetros distintos, tanto en su faceta técnica como en las finanzas. Podrás ver los partidos, y fíjate en que decimos "ver", no "intuir". Está completamente traducido y doblado al castellano; el comentarista es Manolo Lama.

Contras: Sería interesante que el juego nos permitiese calzarnos las botas y controlar directamente a los jugadores; lo sabemos: es más un anhelo que un punto en contra.

La magia de la fantasía

Duelo de Hechiceros

Ha sido un largo proceso hasta que este juego se ha terminado, de forma casi simultánea, en sus versiones inglesa y española. Esta especie de Magic: The Gathering en tiempo real gustará a los aficionados a las cartas y a la fantasía en general.

Precio: 7.990
Requerimientos : Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o 98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Mythos Games
Distribuidor: Virgin

Cornelius es un joven aprendiz de hechicero que al llegar a casa de su tío Lucan descubre que éste ha desaparecido. Una extraña máquina voladora le transporta a los Reinos Arcanos, donde buscará a Lucan en diferentes islas pobladas por siervos del mal.

Con la ayuda de un cuervo parlanchín llamado Hermes, Cornelius tendrá que librar decenas de duelos singulares contra poderosos hechiceros, mientras su propio poder crece y su aspecto físico se deteriora por el uso de la magia. Si consigue llegar vivo al final de su aventura, grandes recompensas y sorpresas le aguardan.

Preparación del duelo

Duelo de Hechiceros combina diversos géneros entre los que prima la estrategia, pero también posee componentes de aventura, rol y acción en distintas proporciones según el nivel en que se juegue. Estructurado por islas, este juego posee diferentes estratos en los que el usuario tendrá que adoptar numerosas decisiones. El más superficial es el mapa del reino arcano donde se encuentra Cornelius, que le permitirá ir avanzando de un territorio a otro a medida que derrote a los hechiceros que se han apoderado de ellos. En la mayoría de estos territorios encontrará además, si resulta vencedor, un objeto que combinado con un talismán legal, caótico o neutral, le proporcionará acceso a un nuevo hechizo.

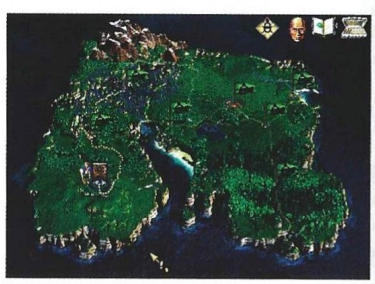
Desde esta misma pantalla hay acceso a otras tres importantes: la de experiencia, el grimorio y los hechizos. En la primera, una vez superado cada nivel, habrá una serie de puntos disponibles que se podrán invertir en aumentar la energía mágica de Cornelius, el número máximo de criaturas que puede controlar, sus puntos de vida, o adquirir un talismán de cualquiera de los tres alineamientos. En el grimorio se ofrece información de todo tipo acerca de criaturas, personajes, objetos y hechizos, una vasta e interesante enciclopedia que aporta buenos datos que servirán de orientación en más de una ocasión. En cuanto a los hechizos, es un curioso cajón que contiene ingredientes en los dos tercios derechos de la pantalla, y talismanes en el tercio izquierdo. Un mismo ingrediente sirve para tres hechizos (uno de cada alineamiento), y entre duelos, se puede asignar a un talismán de otro alineamiento.

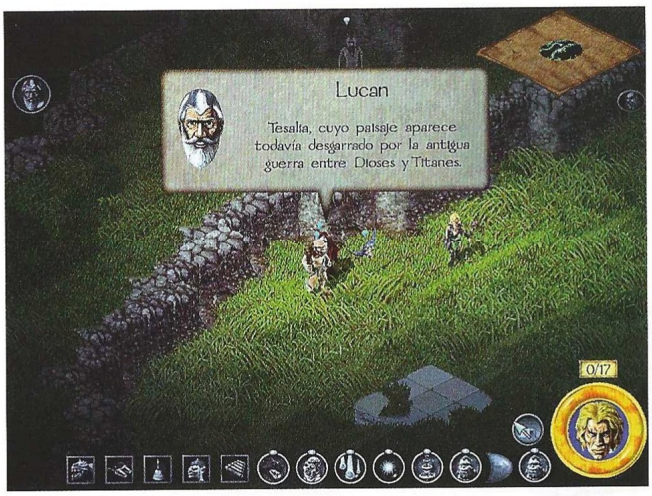
Poderosos aliados

En cualquier caso, el grueso del juego se encuentra en la parte que transcurre en cada uno de los territorios de los reinos, donde una perspectiva isométrica con increíbles y detallados gráficos ofrecerá una vista del terreno, oculto en gran parte por una neblina de guerra. En prácticamente todos ellos, el primer objetivo de Cornelius será localizar un lugar de poder, unos emplazamientos de forma variable según el reino, donde tanto Cornelius como sus criaturas se pueden situar para recuperar la energía mágica del hechicero.

Una vez conseguido esto, Cornelius tendrá que invocar todas las criaturas que pueda, hacer frente a las del hechicero enemigo, matar a éste y apoderarse del premio (si lo hay) antes de abandonar el territorio para pasar al siguiente. Tanto sus hechizos como los enemigos permiten contar con la ayuda de criaturas fantásticas como unicornios, aves fénix, trolls, trasgos, centauros y muchos otros procedentes de diversas mitologías. Y es que Duelo de Hechiceros combina sin reparos la mitología céltica con la griega y la fantasía germana, entre otras, siendo así uno de los mayores compendios fantásticos que se ha creado para un juego de ordenador.

Se puede controlar a las criaturas de forma individual o en grupo, pero también hay hechi-



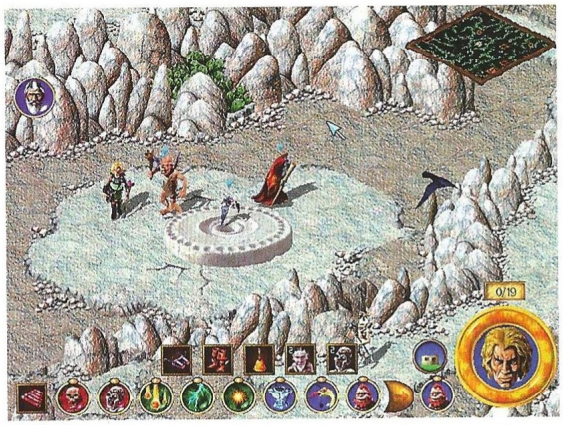


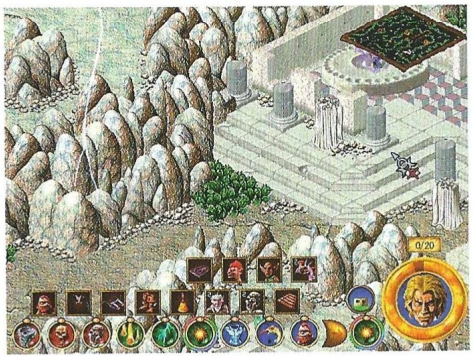
Cornelius tendrá que librar decenas de duelos singulares contra poderosos hechiceros

zos que no son de invocación capaces de producir espectaculares efectos visuales y catástrofes devastadoras: torbellinos que lo succionan todo en un determinado radio, bolas de fuego, tormentas de meteoritos, rayos destructores, plantas que lo atrapan todo a su paso...

El conjunto es de por sí fascinante, pero se ve mejorado por la existencia de una sólida historia y personajes con los que conversar, a los que ayudar o atacar, o con los que establecer alianzas. Esta dosis de aventura es perfecta para lograr que a poco que guste el resto, el todo enganche inmediatamente.

Duelo de Hechiceros es un gran juego capaz de proporcionar incontables horas de entretenimiento, más que suficientes para un solo jugador, pero que además incluye una opción multijugador que aumenta las posibilidades. Técnicamente no tiene pegas, a nivel visual es detallista y preciosista, y en cuanto al apartado de sonido, tampoco tiene nada que envidiar a cualquier otro juego. Por añadidura está en castellano, y si esto no basta, es original y novedoso, lo cual es mucho decir de un juego en estos tiempos en que todo son clones, copias y variaciones con repetición de modelos de éxito. Una sólida opción si te gusta la fantasía, pues Cornelius visitará lugares como Avalon, Albion y Aegea, conociendo en su aventura a personajes como Ariadna, Caronte, Hades, Sir Percival, y encontrando objetos como el Grial y el Vellocino de Oro.





El truco es...

En cuanto localices al hechicero enemigo del nivel, intenta acabar con él, ya que es el único requisito imprescindible junto a la obtención de uno o varios objetos (según el nivel) para seguir. No te obsesiones por aniquilar a todas sus criaturas.

Calificación

Duelo de Hechiceros

Pros: Hacía mucho tiempo que la fantasía no contaba con un título tan adictivo y divertido que se saliese de sus géneros típicos como la aventura y el rol. Una magnífica opción para todo tipo de jugadores.

Contras: En ocasiones, sobre todo en los territorios finales de cada isla, el juego se ralentiza bastante si hay demasiadas criaturas en pantalla.

¡Qué gustazo!

Wargasm

Los T-80 esperaban ocultos tras la colina. Los transportes de infantería no eran suficiente protección para proyectiles de 125mm. Explosiones, gritos y el tableteo de las ametralladoras duró tan sólo unos minutos.. .El sector estaba asegurado.

Nos encontramos ante un juego sorprendente y fascinante. No sólo posee una originalidad que se muestra latente desde que empezamos a jugar, sino también hace gala de una jugabilidad preclara, al conseguir mezclar variedad y sencillez.

La historia radica en el dominio militar absoluto de nuestro planeta. Los Gobiernos se intentan apoderar de todos los territorios que pueden, amparados en su fuerza militar.

Para ello disponemos de un centro de control, donde escogeremos el territorio o mejor dicho, continente que vamos a invadir y situaremos nuestras fuerzas sobre el terreno, consiguiendo los objetivos que nos imponga la misión. Estas pueden ser tan variadas como destruir los centros de comunicaciones del enemigo, o apoderarse de todos los sistemas de armas de la región. O bien tan sencillas como eliminar a todas las fuerzas enemigas del territorio dejando el sector libre de enemigos por completo.

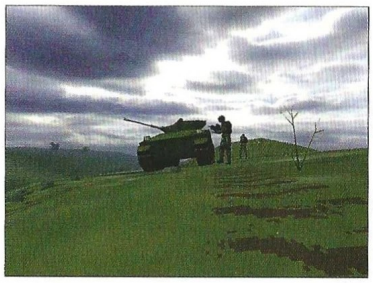
Las fuerzas de ataque

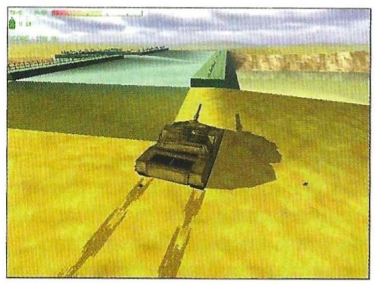
Es uno de los puntos fuertes del programa, puesto que dispondremos de infantería, helicópteros Comanche, transportes oruga acorazados, y carros de combate T-80. La gran ventaja radica en poder utilizar todos estos medios al mismo tiempo y en el mismo escenario. Podremos pasar de un soldado de infantería a un helicóptero, mediante la pulsación de una tecla. Deberemos de emplear todos ellos, puesto que son todos necesarios para poder cumplir las misiones asignadas. La facilidad de manejo de todos estos vehículos es increíble. Debido a un interfaz sencillo y manejable podremos sacar partido jugando hasta con teclado, no dejando a un lado las ventajas posibles de un buen joystick.

Gráficos y sonido

Sin lugar a dudas, Wargasm es un espectáculo visual, sobre todo, si contamos con una tarjeta 3Dfx. La variedad de vistas y cámaras de las que disponemos no deja de sorprender al jugador, capaz de observar la acción desde todos los ángulos posibles. Los efectos de luz sobre nuestros ojos, los degradados de luz en el horizonte, las estelas de polvo que forman los carros de combate al pasar por los arenosos desiertos, las explosiones, los destrozos que infligen las orugas a hombres, árboles y demás elementos sobre los que pasamos en nuestra frenética carrera por destruir y no ser destruidos, consiguen recrear un paisaje poco común. Los efectos de sonido, tales como explosiones y disparos funcionan a la perfección tanto por su calidad como por su eficacia, puesto que si tenemos bien configurado nuestra tarjeta, oiremos llegar al enemigo y por donde se mueven a nuestro alrededor, utilizando brillantemente, el estéreo y la tecnología "Surround".

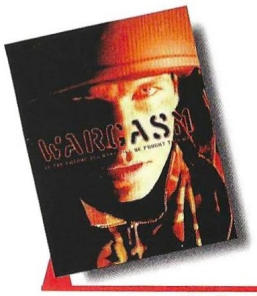
Otra de las novedades es el perfecto binomio acción-música. Este es uno de los pocos programas en que realmente no os aconsejamos reducir o eliminar la música y dejar solo los efectos de sonido. La integración en los menús de piezas de música clásica y la sensación de estar inmersos en una aventura real en los momentos de acción, se debe a una banda sonora cuidadosamente realizada, en la que según los momentos de acción, tranquilidad, espera o lucha, reacciona como si de una película de Spielberg se tratara. Crea indudablemente una atmósfera de juego realista y contribuye a introducirnos más en nuestro rol.





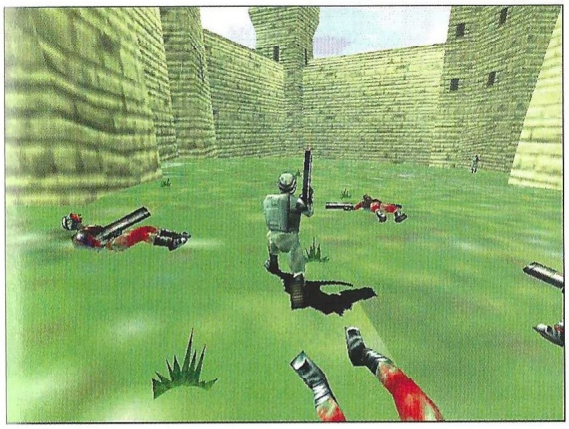
Jugabilidad al máximo

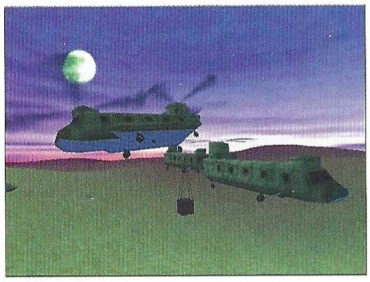
Una vez que estamos introducidos en la misión que tengamos que realizar es cuando nos daremos cuenta de las enormes posibilidades que tenemos a nuestro alcance. Podemos elegir cualquiera de esos medios en nuestro poder para conseguir alcanzar los objetivos. Con una pulsación del teclado o una selección del ratón, nos hallaremos en la piel de otro de nuestros hombres, volando a ras de suelo en uno de nuestros helicópteros, o saboreando la arena del desierto en uno de nuestros T-80. De esta forma desplegaremos rápidamente cualquiera de nuestros vehículos y podremos tomar el control de todos y cada uno de ellos a lo largo del juego. Si eliminan el vehículo que dirigimos, pode-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA 4Mb, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Ocean
Distribuidor: Infogrames

Podremos pasar de controlar un soldado de infantería a un helicóptero mediante la pulsación de una tecla





El truco es...

Un T-80 o un helicóptero a máxima velocidad será quien abra la vanguardia y se lleve el fuego enemigo. Cuando el enemigo salga, será la ocasión de acabar con ellos sin riesgo. La infantería es atrayente pero no eficaz, utilizar siempre T-80 para moveros. Atropellar la infantería es mejor solución que dispararla. Cuidado con la munición.

mos seleccionar otro desde el mapa y continuar el juego sin problema.

Otro de los aspectos de la jugabilidad de Wargasm reside en sus modos de juego. Podemos elegir una campaña completísima que abarca todos los continentes del mundo y muchas de sus regiones y países más importantes o acciones rápidas, donde nos darán la oportunidad de elegir las fuerzas que vamos a utilizar y estaremos metidos en un encarnizado combate donde sólo puede quedar uno. Los modos de jugador contra jugador, y juego por red-Internet también están disponibles.

En resumen

Wargasm es uno de esos juegos adictivos e interesantes que pasan por nuestras manos y aportan una perdida originalidad al mundo de la estrategia. Un aire nuevo que refresca un género que normalmente rige unos patrones y caminos muy delimitados.

Con elementos de wargame, simulación, estrategia y sobre todo mucha táctica, encontramos un cóctel explosivo de acción y diversión, que nos asegura muchas horas de entretenimiento y muy, pero que muy pocas, de tranquilidad.

Calificación

Wargasm

Pros: Unos gráficos reales e impresionantes. Facilidad de manejo y aprendizaje de todos los vehículos y equipos. Multitud de escenarios, campaña y juego por Internet, realismo y adición. Un programa de entrenamiento sencillo y apropiado. Y lo mejor que se le puede pedir a un programa: jugabilidad a raudales.

Contras: Se requiere una máquina muy potente, y si queremos aprovechar al máximo las posibilidades del programa, necesitaremos una tarjeta 3Dfx. Desgraciadamente, la calidad tiene un precio.

¡Brindemos por la ley seca!

Gángsters

Aquellos hombres elegantes que paseaban por el sur de Chicago eran conocidos por todos los chicos del barrio. Buenos coches, dinero y lo más importante que envidiábamos de ellos; respeto. Todos queríamos ser gángsters.

Sobornos, chantajes, policías corruptos, juego y alcohol, son algunas de las muchas cosas que controlaremos como hombres de la talla de Al Capone, "Dutch" Schultz o Diann O`Bannion, famosos gángsters que controlaron ciudades como New York, Chicago o Las Vegas y que estuvieron presentes en las vidas de muchos ciudadanos.

Es un programa de corte original, donde la gran mayoría de los negocios van a recaer en actividades legales de las que nos llevaremos dinero, al invertir legalmente en ellas, y las más interesantes y peligrosas y también en las que ganaremos más dinero son las ilegales; casinos, alcohol, prostitución, y un largo etcétera que deberemos asegurar digamos "invirtiendo" en los bolsillos del Juez, el Jefe de policía y una serie de personajes de los cuales nos conviene hacernos muy amigos.

La estructura de la banda

El jefe ya le conocéis: sois vosotros. Pero necesitaremos lo primero, reclutar a un hombre respetado y temido por todos como teniente. A él se le darán las órdenes de acción y se ocupará de transmitirlas y gestionar que todas las órdenes operativas se vayan cumpliendo. Gracias a esto y con un buen teniente, iremos recaudando dinero de los locales que están bajo nuestra protección, pagando a la policía, comprando y revendiendo alcohol, mientras nosotros nos dedicamos a otros asuntos más importantes. En nuestra banda tendremos también a nuestro abogado, que en más de una ocasión librará de caer a nuestros hombres entre rejas, y el contable, figura muy clave y destacada pues nos aconsejará en la inversión de nuestro dinero en negocios y estructuras legales, que serán muy necesarios si queremos blanquear el dinero ilegal.

Elementos de juego

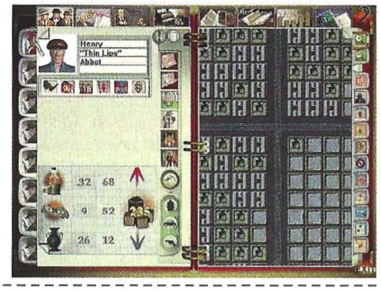
El juego tiene elementos de estrategia en tiempo real y elementos basados en turnos. Empezaremos dando las órdenes semanales, en las que estudiaremos todas las variante económicas administrativas y las decisiones políticas que vayamos a llevar a cabo. Contrataremos nuevos hombres, subiremos o bajaremos el sueldo a nuestros tenientes, y obtendremos todas las decisiones políticas y diplomáticas leyendo prensa o estudiando los mensajes de las otras bandas. Una vez que consigamos llegar a controlar la situación y nuestros negocios, empezaremos a crecer, a comprar nuevos negocios y sobre todo a reclutar nuevos hombres y tenientes con los que extenderemos nuestras redes de poder por toda la ciudad.

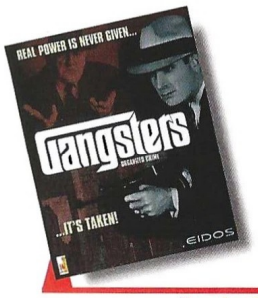
Cuando hayamos decidido todo lo anterior, pasaremos a la semana de trabajo, en la cual veremos a tiempo real cómo se cumplen nuestras órdenes.

En una resolución gráfica de hasta 1024 X 768 observaremos toda una ciudad, barrios y manzanas, por las cuales y a través de ventanas similares a las de Windows, seguiremos a nuestros secuaces y tenientes como si de una cámara móvil se tratare, pudiendo comprobar que nuestras órdenes son llevadas a cabo. El mapa de la ciudad es muy detallado y conseguiremos instantáneamente información minuciosa sobre los propietarios y el estado del negocio, de los movimientos de los agentes del FBI y de los cuarteles de las demás bandas.

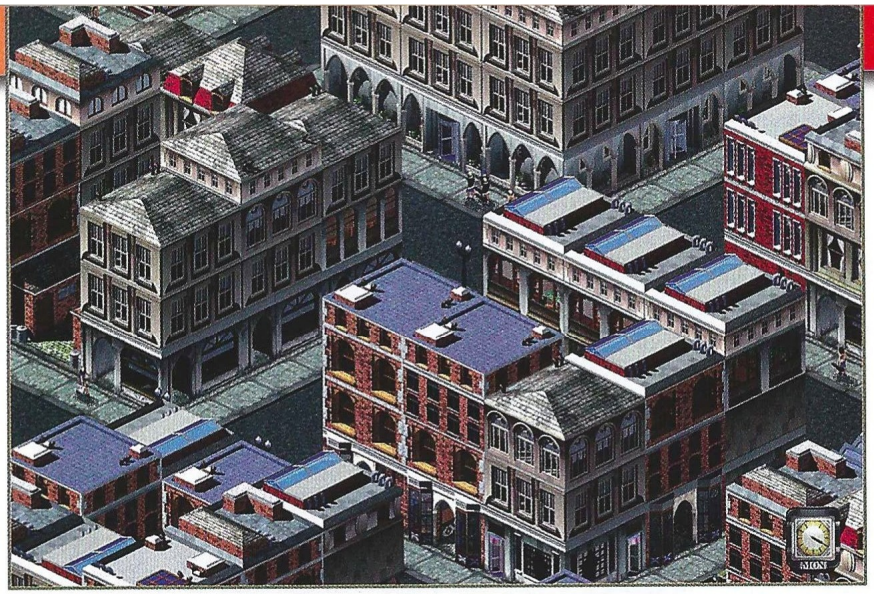
Política y diplomacia

En Gángsters es fundamental tener una buena política de acercamiento a las fuerzas vivas de la ciudad. Las conversaciones con el jefe de la policía, sobre todo si hay de por medio un buen fajo de billetes, suelen ser bastante provechosas. Las reuniones con





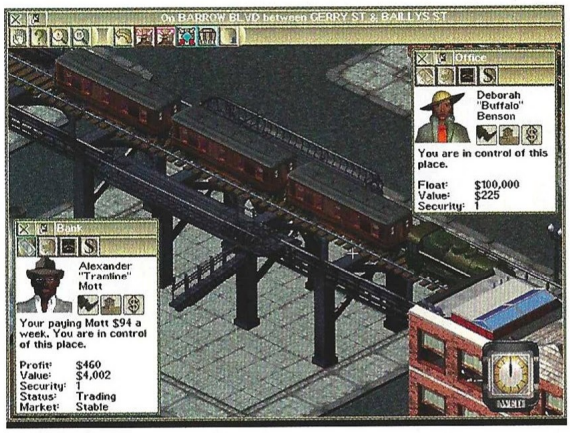
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95 ó 98, 16MB de RAM, CD ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein



Sobornos, chantajes, policías corruptos, juego y alcohol son algunas de las muchas cosas que controlaremos

el Alcalde y los donativos para su campaña también dan fruto. De esta forma, la policía no asaltará nuestros locales de juego, ni nuestros bares clandestinos, ni molestará la inmunidad de nuestros hombres actuando. Por otra parte, con los agentes del FBI tendremos que tener mucho más cuidado, pues suelen ser incorruptibles e insobornables, pero también depende de la cuantía, como casi todo.

Con los demás miembros de las bandas realizaremos periódicas conversaciones según vayan apareciendo los mensajes en la pantalla. Otro de los elementos es la relación entre bandas, que tenemos en el menú principal al lado de nuestros tenientes, y sirve para poder chequear el estado de unas bandas con respecto a la nuestra, y desde aquí podemos elegir formar alianzas, conseguir una paz estable, amenazar o empezar una guerra.



Para finalizar

Estamos ante un juego en el que literalmente se pueden hacer centenares de cosas, en el que las opciones a elegir son realmente extensas, y que a veces puede resultar un poco complejo de seguir, pero que sin duda crea adicción, sobre todo por la forma de extender nuestra propia avaricia a algo más que un juego, a simular poder. Y en este programa, realmente tenemos poder y posibilidad de usarlo.

Con elementos de estrategia general y una buena cantidad de dosis de gestión de recursos económicos, nos hayamos ante una especie de Sim City, pero con un argumento, mucho más original y sorprendente, donde debemos construir un imperio, pero a su vez hay que evitar que otros lo construyan. Dicho de otra forma, algo así como nadar y guardar la ropa.

Un producto muy recomendable para todos los aficionados al género de la estrategia.

El truco es...

Es primordial elegir un buen teniente. Al principio, cuando las cosas están difíciles, no os metáis en guerras que no vais a ganar. Sólo cuando tengáis dinero, sobornada a la policía y muchos negocios en marcha, empezar a liquidar a las bandas rivales. Si alguno de vuestros hombres os traiciona acabar con él, si no os perderán el respeto.

Calificación

Gángsters

Pros: Un programa muy original. Mezcla ingredientes de estrategia, acción y gestión económica. Buenos efectos de sonido y un mapa de ciudad, no sólo extenso y detallado, sino también real por las actitudes de los ciudadanos y la vida de sus calles. Lo más parecido a sentirse realmente Al Capone.

Contras: Es un programa muy lento. Tenemos tantos factores que controlar que a veces resulta desesperante estar pendiente de todo. El mecanismo de juego podría haber sido más sencillo. EL sistema de ventanas, cuando tenemos varias misiones en marcha, a veces confunde.

Salto a lo desconocido

101 Airborne

La 101 División aerotransportada, fue una de las unidades más eficaces de la Segunda Guerra Mundial. El día de la invasión, unidades de esta agrupación llegaron a sufrir hasta un 75% de bajas, alcanzando con su esfuerzo un lugar destacado en los anales del valor.

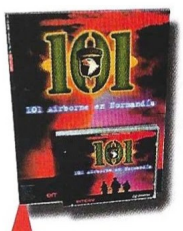
Tenemos ante nosotros un producto que tiene mezclas de casi todos los tipos de wargames existentes. Una preparación estratégica de las misiones, una situación táctica, un programa por turnos pero a su vez con acciones que se podrían delimitar casi a tiempo real; en resumen, un cóctel de acción y estrategia por el que Empire apuesta. A vista de pájaro podemos decir que el juego se compone de tres fases, la primera de estudio, donde será explicado el objetivo y la misión que nos ha sido encargada, informándonos con todo lujo de detalle. La segunda de planificación, donde deberemos preparar el equipo que realmente vamos a necesitar y seleccionaremos el escuadrón de hombres y sus oficiales al mando. Y la tercera de ejecución, donde seremos internados en territorio enemigo, (siempre en paracaídas) y pasaremos al juego táctico, que es la verdadera esencia del programa.

Una preparación minuciosa

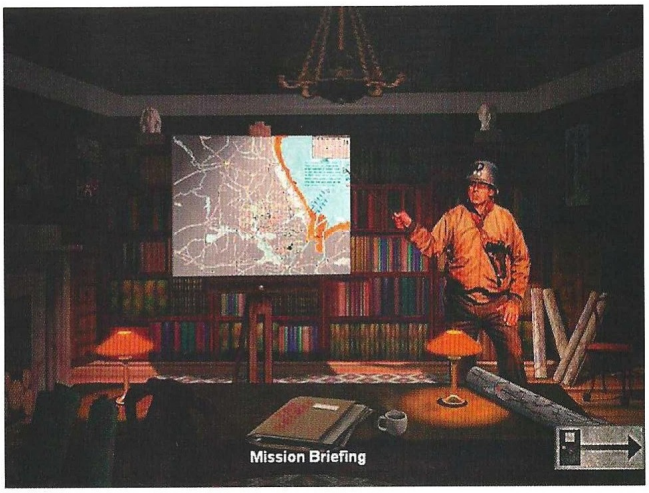
Así se empiezan las misiones. Una vez que nos han preparado un minucioso y complejo parte de hechos, nuestro oficial al mando señalará los objetivos y nos asignará la misión. De ahí nos dirigiremos a los barracones, donde seleccionaremos a los oficiales, suboficiales y tropa más adecuados para la misión a realizar. Uno de los puntos más fuertes del programa es su realismo a la hora de ejecutar las misiones, por lo que si vamos a un territorio francés donde opera la resistencia –y obviamente tomado por los alemanes–, el elegir a un oficial que domine el alemán y un soldado o varios que sepan hablar francés, eleva la moral del escuadrón, así como la buena elección del material que vamos a llevar con nosotros. El peso del equipo influye, así como las habilidades de cada uno de nuestros hombres, algo de lo que deberemos de sacar el máximo jugo posible, puesto que no sirve de nada desplegar un equipo de demolición en un soldado que no tenga habilidades de ingeniero o zapador, por lo que la preparación de la misión, es una de las cosas más importantes en este programa y se debe de tomar tan en serio como la parte táctica propiamente dicha. Por supuesto, podemos elegir que sea el ordenador el que forme, arme, y seleccione un escuadrón, ahorrándonos así tiempo. Pero esto disminuye mucho el interés del juego.

La fase táctica

Una vez lanzados en paracaídas, y suponiendo que nuestros hombres no hayan sido heridos, muertos o hayan desaparecido, el resto de la misión ya depende de nosotros. Para manejar a nuestros hombres tenemos, al activar el botón derecho del ratón, un menú desplegable en pantalla donde gráficamente veremos lo que puede hacer el soldado que tengamos seleccionado, como disparar, correr, ocultarse, andar y demás al estilo de un "Jagged Alliance"; dispondremos de una serie de puntos de acción que se verán reducidos a cero según los vayamos gastando en ejecutar movimientos o realizar acciones.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95 o 98, SVGA, ratón, tarjeta de sonido, 200Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic



A vista de pajaro el juego está compuesto de tres fases: el estudio, la planificación y la ejecución de la misión

También se verán disminuidos o aumentados conforme al equipo del que disponemos o el estado físico en que se encuentre nuestro hombre. A nuestra derecha, una pantalla táctica informará de la situación de todo nuestro escuadrón y señalizará el soldado que hemos seleccionado y su posición, así como al enemigo descubierto por nuestros hombres.

El truco es...

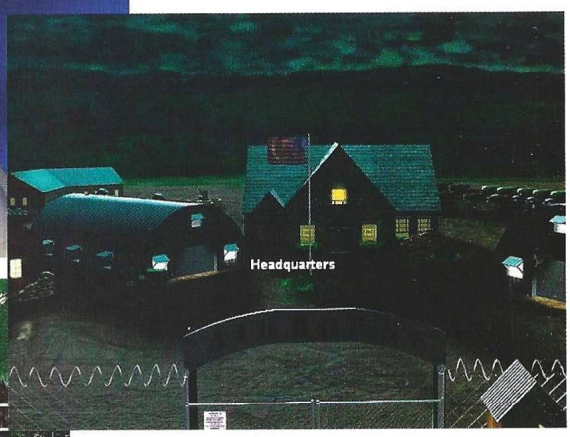
Es esencial guardar el juego en cada turno. De esta forma podemos volver a efectuar las acciones que creamos que hayan sido erróneas. Fijaros bien en las características de cada individuo a la hora de repartir el peso del equipo. Que no falte nunca agua, raciones de comida y equipo de primeros auxilios.

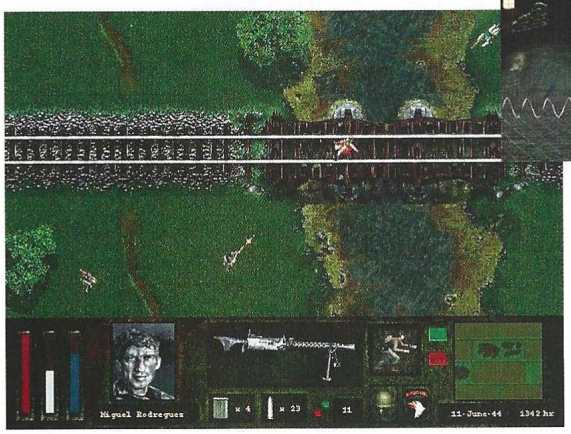
Mientras vamos gastando todos los puntos de acción disponibles para nuestro equipo, el turno pasará a manos del ordenador o del jugador enemigo, interactuando con nuestras acciones y respondiendo a ellas, haciendo nosotros lo propio, cuando le tengamos a tiro o contactemos con algún soldado alemán.

Ni que decir tiene que existen fases de disparo de oportunidad para ambos bandos, lo que obliga a mover y desplegar con sumo cuidado, dejando a su vez los puntos de acción necesarios en nuestro escuadrón para poder aprovechar un mal paso del enemigo.

Conclusión final

Si bien el programa guarda todo lujo de detalles a un nivel enciclopédico, pues las características de las armas, las misiones, la ayuda en línea y la información del equipamiento, son excelentes, el programa adolece de una mayor y depurada estética a un nivel meramente gráfico. Aunque los movimientos están bien realizados y los sonidos y efectos resultan bastante aparentes, el nivel gráfico que ya todos los buenos aficionados al "wargame" esperamos, es sensiblemente mayor que el que posee este juego, donde existe una falta de definición que podría haber sido mejorada. En cambio, los terrenos y las animaciones que el juego ofrece son de buena calidad, representando totalmente el salto que realiza nuestra escuadra y las condiciones en que llegan a suelo enemigo. Un producto que resulta atractivo por la variedad de posibilidades y la cantidad de factores que aborda, y nos propone un montón de posibilidades a nivel logístico y táctico, de una de las unidades más condecoradas de la historia.





Calificación

101 Airborne

Pros: Minucioso y real hasta las últimas consecuencias. Escenarios complejos y adictivos. Un interfaz amigable y de respuesta rápida. El sistema de moral y comportamiento de las unidades es todo un logro, consiguiendo una eficaz representación de los factores reales de combate.

Contras: Los gráficos deberían de ser mucho más detallados y completos. Las misiones tendrían que ser más numerosas o haber añadido un editor de escenarios. La instalación de disco duro, excesiva, y su instalación mínima provoca retardos innecesarios de accesos de lectura.

Espere, por favor

Knights & Merchants

El resultado de combinar toda la complejidad mercantil del medievo con gloriosas batallas que bien podrían ser las Cruzadas, tiene nombre propio, un diseño distinto y manufactura alemana.

Un pequeño almacén bien abastecido da para mucho, tal y como demuestra Knights and Merchants. Este juego de estrategia en tiempo real combina los elementos habituales de construcción y batallas de una forma bastante peculiar, similar a la de Age of Empires pero con mucho mayor detalle y profundidad en algunos aspectos.

El entorno medieval proporciona el atractivo justo, aunque la ausencia de elementos fantásticos llama un poco la atención por la costumbre de ver caballeros y dragones juntos al más puro estilo Warcraft en numerosos títulos. En cualquier caso esto es lo de menos.

La construcción de estructuras es totalmente lineal, ya que la existencia de la mayoría de ellas proporciona acceso a nuevos recursos imprescindibles para otras estructuras. Por ejemplo, la granja de maíz permite la construcción de un molino, éste a su vez la de la panadería y así sucesivamente, si bien existen ramificaciones múltiples según de qué recurso se trate. Quizá este sea uno de los aspectos más completos y complejos del juego, ya que si en Age of Empires había comida, piedra, oro y muchos más, en Knights & Merchants hay el doble como mínimo. Quizá la comparación más adecuada en términos de recursos sea Anno 1602.

Un paso tras otro

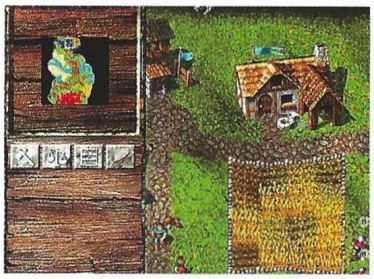
También la construcción tiene sus peculiaridades, ya que hay obreros que sólo se dedican a eso, y peones que se ocupan del suministro de materiales. Además, todos los edificios han de estar interconectados por caminos para que puedan acceder a ellos los peones. Este elemento de juego es seguramente el más engorroso, porque los peones no sólo proporcionan los recursos de construcción: también los de entrenamiento, materiales para la producción de armas y armaduras, alimentos para la producción de comida, el suministro de alimento a la tropa... Toda la carga de la gestión de los recursos cae sobre ellos. Sus interminables paseos por los caminos de piedra son insufribles, provocan atascos y descolocación de las tropas si están en medio; en fin, un desastre. Se podría haber resuelto de una forma mucho más brillante haciendo que buscasen rutas alternativas desde su origen al destino, pero posiblemente esto debió parecer un poco complicado a los programadores. En lugar de facilitar el juego así, lo único que se produce es una ralentización bastante salvaje del mismo.

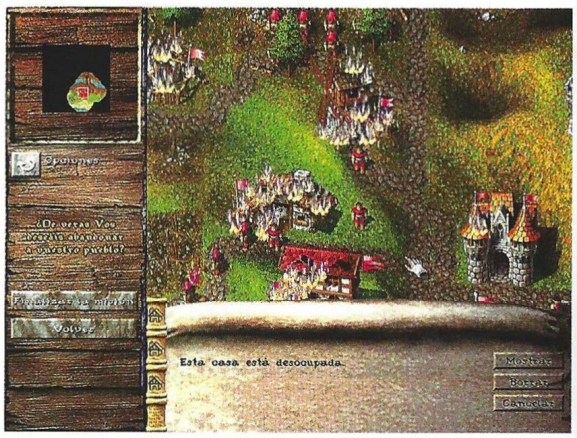
El resultado es que el apartado de construcción de las misiones puede llevarse fácilmente una hora o algo más –dependiendo de qué haya a disposición del jugador en esa misión– y durante todo ese tiempo el jugador tiene más bien poco que hacer, por no decir nada. De vez en cuando poner un camino, un nuevo edificio... Ni cinco minutos de todo ese largo periodo de tiempo.

Lo mejor

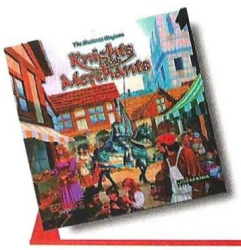
El apartado de combate también es peculiar, ya que para empezar es necesario entrenar reclutas (al igual que cualquier otro especialista como panaderos, charcuteros, herreros, etc.) y enviarlos a los barracones, donde se proveerán de armas y armaduras. Estos pertrechos de batalla se producen en diversos lugares, y el jugador tendrá que decidir cuántas unidades de cada cosa se producen. De nuevo entran en juego los recursos, pues existe un apartado donde se asignan prioridades del suministro de recursos a ciertas tareas de producción. Y que no falten los peones para mantener la continuidad.

La primera batalla desvela el sólido sistema de combate, ya



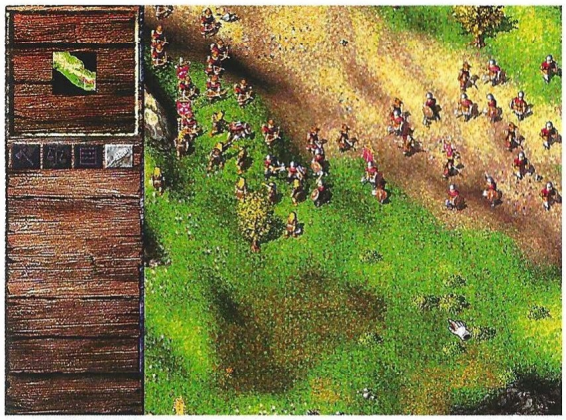


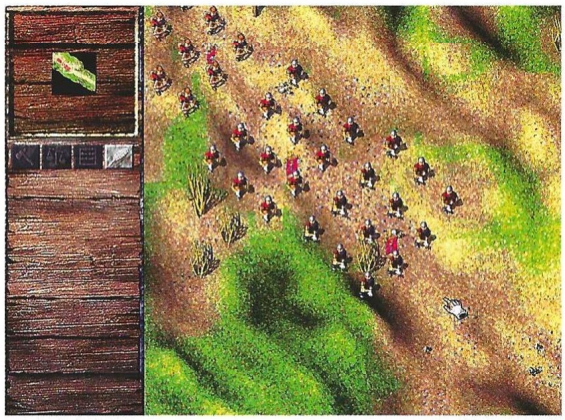
que permite crear formaciones y mover grandes grupos de tropas asignando órdenes a su líder. Lógicamente, el esfuerzo desgasta y es necesario proveer de comida a la tropa, tarea que realizarán los peones antes que cualquier otra una vez dada esta



Precio: 5.990
Requerimientos : Pentium 100 MHz, 24 MB de RAM, 90 MB en disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Joymania
Distribuidor: Top Ware

Todos los edificios han de estar conectados entre sí por caminos para que puedan acceder a ellos los peones



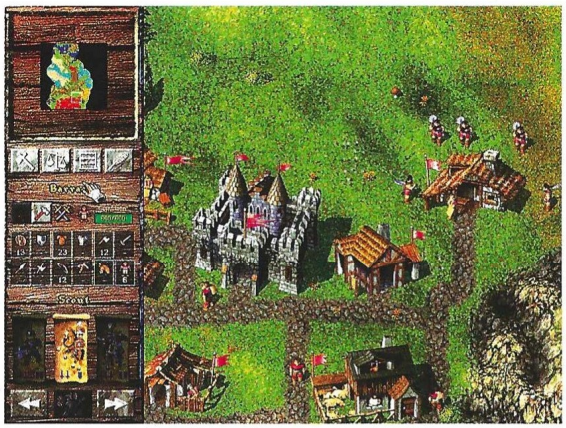


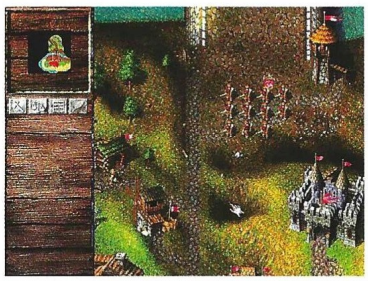
orden. El sistema de combate permite aplicar tácticas y estrategias diversas, con líneas de piqueros respaldadas por arqueros, una reserva de caballeros para cargar sobre la retaguardia enemiga... Las posibilidades son bastante interesantes, aunque no abundantes dado el comportamiento algo reaccionario de las unidades una vez iniciado el combate.

El truco es...

Protege bien los accesos a tu aldea, y sitúa a tus tropas lejos de la zona poblada para que, en caso de producirse un enfrentamiento con el enemigo, existan posibilidades de que éste no se lance a la carga sobre tus estructuras gracias a la distancia, ya que si no sería el final de tu aldea.

pagar en Internet dados los tiempos que lleva cada escenario. Esta modalidad tiene dos grandes pegas: la escasez de escenarios (no hay ni diez) y la incompatibilidad de la versión española con las de otros idiomas, lo





Lo peor.

Por supuesto, y aunque no haya editor de escenarios –algo ya imprescindible a estas alturas en todo buen juego que se precie– no podía faltar la opción multijugador, entretenida en red o por conexión serie, pero imposible de

cual termina de hacer inviable el juego en Internet.

A pesar de que existe una semilla de algo que podría haber resultado genial con un esfuerzo mayor por parte de los programadores, Knights & Merchants se queda en algo bastante "normalito" por culpa de todo lo anteriormente expuesto, y llega a aburrir en el modo campaña a la tercera o cuarta misión, y en el modo multijugador después de la primera partida. Aunque no aparezca constantemente en pantalla, la frase que define este juego es "Espere, por favor".

Calificación

Knights & Merchants

Pros: El concepto de Knights & Merchants es uno de los más interesantes que se han presentado últimamente, principalmente por el modelo de construcción y recursos.

Contras: La ejecución de todos los aspectos del juego que podrían haber resultado brillantes no se ha llevado a buen puerto, quedándose el juego por debajo de las expectativas iniciales.

La máquina de hacer dinero

Wall Street Trader 99

Los simuladores económicos cada vez se imponen con más fuerza en el mundo de los juegos de estrategia, dando lugar a productos muy desarrollados y bastante complejos, como el caso que ahora nos ocupa. No obstante, por su precisión y fidelidad a la realidad, es una buena forma de convertirnos en unos inversores de pro sin tener un solo duro.

Pero, como ocurre en la mayoría de las ocasiones, hacerse millonario no es tarea fácil, y mucho menos si tenemos que movernos en el turbulento mundo de la bolsa. Tenemos exactamente dos años (en el tiempo simulado del juego) para amasar una gran fortuna invirtiendo, comprando y vendiendo acciones, mientras nos familiarizamos con todo el entramado financiero mundial. Lo que podría parecer una ardua y compleja tarea no lo es tanto cuando se plantea desde la óptica de un juego como lo han hecho los franceses de Monte Cristo Multimedia.

A priori, el objetivo del juego es sencillo: hacer dinero, y cuanto más mejor. Y para ello contamos con un interfaz fabuloso que en segundos nos presenta las noticias que aparecen en medio mundo y nos permite disponer de dinero y lugares donde gastarlo. Desde nuestro despacho como directores de un banco, comenzaremos invirtiendo en yenes y petróleo, dos plazas fuertes en las que tendremos que triunfar en el plazo de tres meses. Si lo conseguimos, empezarán a aparecer competidores para hacernos más difícil nuestra navegación por los mares financieros.

Poco a poco

El juego presenta los acontecimientos de una forma muy gradual, casi didáctica. La mejor técnica para afrontarlo es imaginarnos el mundo real, y en seguida nos damos cuenta de que no podemos perder de vista los distintos mercados, con los precios asociados a cada producto. Descubrimos que nuestro mejor aliado es el analista, que nos proporciona noticias regulares acerca de acontecimientos de todo tipo que surjan en el mundo, además de proporcionarnos toda la información que necesitemos acerca de un tema determinado. Ya se sabe: quién controla la información, controla el mundo, y si queremos tergiversarla en un momento dado, sólo tenemos que decírselo a nuestro agente de prensa. No iba a ser todo jugar limpio.

Hay otros tres personajes que nos servirán en el juego: la confidente, el espía, y el abogado, las tres personas que todo hombre de negocios debe tener a mano. La primera de ellas nos ayudará a saber lo que no cuenta la prensa de un determinado asunto, o el lado oscuro de un negocio aparentemente limpio. El espía también es un personaje útil para tener conocimiento de lo hacen y son nuestros principales enemigos, otros inversores hambrientos de dólares. Finalmente, para sacarnos de algún que otro apuro, nuestro representante legal estará siempre a nuestra disposición.

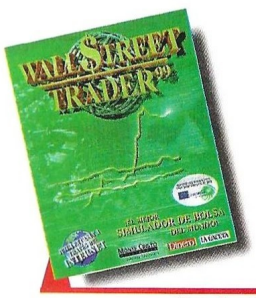
Dinero fácil

Son 70 los tipos de acciones que podremos manejar en el juego. Partimos con dos, y según adquiramos más, aumentará la emoción pero también la dificultad, pues tendremos que estar atentos a muchos más indicadores y será más fácil equivocarse. Esas acciones simbolizan empresas y estamentos del mundo real, que junto a las noticias que aparecen y el resto de los datos que el juego muestra, le confieren un aire de autenticidad muy de agradecer.

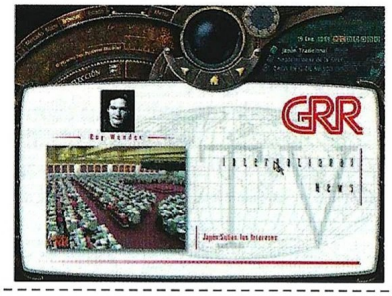
El juego tiene una línea argumental fija, que va apoyándose en sucesivos acontecimientos que amplían las posibilidades de inversión con nuevos productos, y la dificultad con nuevos desafíos y competidores. Además de la emoción que puede llegar a provocar en el jugador el enfrentarse con

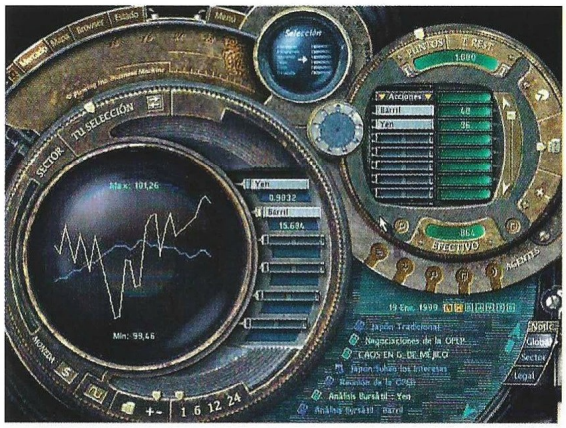
El truco es...

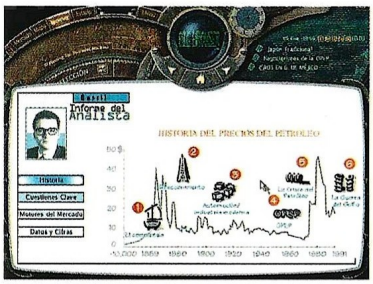
Permanecer atentos a todos los acontecimientos que suceden en el mundo y actuar en consecuencia. En los negocios, perder el tiempo supone dejar de ganar muchos millones. Además, el precio de las acciones fluctúa con mucha facilidad, y los acontecimientos sociales y políticos influyen en las bajadas y en las subidas. Analizar todo con la lógica del mundo real es la clave para triunfar, y saber interpretar a tiempo y con visión de futuro las noticias que suceden.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 75, 16 MB de RAM, 30 MB de disco duro libres, SVGA, CD-ROM 4X, Windows 95 con DirectX, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 a 4
Editor: Monte Cristo Multimedia / Virgin
Distribuidor: Virgin







Tenemos exactamente dos años para amasar una gran fortuna invirtiendo, comprando y vendiendo acciones

sucesos socioeconómicos de todo tipo y ver como ellos influyen en el precio del dinero y de las acciones que posee.

La acción se desarrolla en tiempo real, aunque siempre tendremos la oportunidad de ralentizarlo para pensar mejor. Los acontecimientos que en él tienen lugar son aleatorios, lo que contribuye a la variedad y, por supuesto, al interés. También lo hace la forma de presentarlos, totalmente multimedia, con audio y vídeo, lo que hace ganar en riqueza y vistosidad a un concepto de por sí bastante árido.

El interfaz es una herramienta interesante, aunque un tanto confusa al principio, con mucho "arrastrar y soltar" y muchas acciones fijas que, una vez aprendidas, se hacen de forma automática y no simplifican las cosas. La realización es bastante sobria, contribuyendo al aire de seriedad que en todo momento exhibe el juego, lo que no quiere decir que deje de ser divertido.

Con tres niveles para escoger, la dificultad está bastante regulada, y las partidas son lo suficientemente entretenidas y variadas para animar al jugador a continuar. Cuenta también con posibilidades multijugador, a nivel de red, modem e Internet, para hasta cuatro jugadores. El nivel de desafío es grande, y el contacto con el juego es agradable, siempre que nos interese el tema, por supuesto.

Calificación

Wall Street Trader 99

Pros: Original en cuanto se cuentan con los dedos de una mano los juegos de temática similar que hay en el mercado. Descripción exhaustiva de un sistema financiero, bursatil e inversor equiparable al real. Diseño y realización muy multimedia, con aspectos ocurrentes. Además, está totalmente traducido a nuestro idioma.

Contras: El interfaz empleado no es ni mucho menos intuitivo ni sencillo de comprender sin un estudio a fondo del manual. La música y los sonidos de fondo no merecen disfrutar ni del nombre que tienen. A pesar de la aleatoriedad, se echa de menos una variedad de misiones o tareas.

¡Hola! Soy Skully, ayúdame a luchar contra los peludos

SKULL CAPS

UN JUEGO DE ESTRATEGIA CÓMICO

- Más de 50 niveles de juego.
- Hasta 100 armas diferentes.
- Posibilidad de jugar con 4 jugadores en red.
- Localizado completamente al castellano.
- Descubre 100 inventos diferentes para defenderte (trampas, bombas, vacas explosivas.....)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

UBI SOFT S.A.
Ctra. de Rubí, 72-74
Edificio Horizon - 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

CD-ROM PC

Ascenso meteórico

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Con esta tercera entrega, Lara está que se sale. Core ha conseguido hacer por fin una secuela digna del primer Tomb Raider, todo un espectáculo que nadie debería perderse.

A nivel técnico, esta nueva aventura de Lara es muy superior a las dos anteriores, y por fin se ha solucionado el problema del clipping de los escenarios, aunque no el clipping de la propia Lara (quizá para la próxima). No sólo la calidad visual y de los efectos especiales y sonoros son impresionantes, sino la animación de los personajes, la de la heroína más famosa del mundo y la de los escenarios.

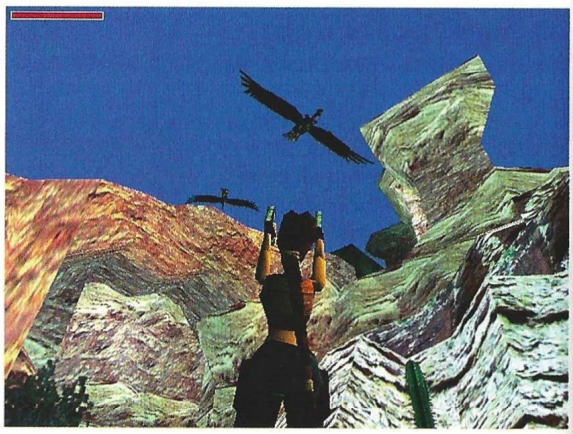
Otro pequeño defecto que sigue presente en Tomb Raider III es que al hablar, los personajes no mueven los labios, ya que se ha utilizado el propio "engine" del juego para crear estas secuencias (a excepción de la de introducción). Sin embargo, el movimiento fluido y realista de Lara, sus aliados y sus enemigos resulta aterrador, ya que en el caso de los humanos, resulta muy difícil discernir si no son actores "texturados" o auténticas maravillas de la animación por ordenador con o sin captura de movimiento.

El mejor diseño

Pero aquí terminan los defectos de Tomb Raider III, el resto es lo mejor que ha producido Core hasta la fecha. El juego está compuesto por un total de 20 niveles, todos ellos con un diseño increíble que sienta un nuevo precedente. Algunos destacan por su extensión, otros por enrevesados, otros por sus difíciles puzzles, otros por proporcionar una buena cantidad de sustos al jugador, y casi todos por su alucinante aspecto visual.

Para resolver numerosas zonas de ellos, Lara cuenta con unos cuantos movimientos nuevos: gatear, colgarse de lianas y rejillas utilizando los brazos y moverse con ellos, una carrera rápida que puede o no incluir voltereta... Y por supuesto todos los que ya tenía en las dos entregas anteriores. De ellos obtiene el máximo partido el diseño de cada nivel, con techos bajos, gruesas ramas de árbol envueltas con lianas y enormes abismos que salvar con saltos que exigen la mayor de las precisiones.

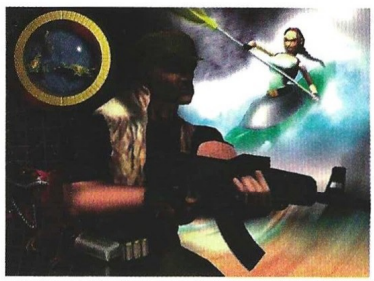
Como ya sucediera en Tomb Raider II, en éste también hay vehículos que Lara puede conducir, alguno repite –como la moto de nieve–, y otros son nuevos, como el kayak y la moto 4x4. Y por supuesto, no se utilizan únicamente para desplazarse, ya que hay saltos y algunas otras "sorpresas" para que no cese la emoción.

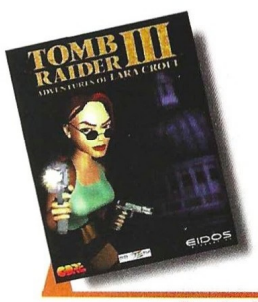


Enemigos de verdad

Los viajes de Lara llevarán al jugador a recorrer medio mundo: India, Inglaterra, Estados Unidos, La Antártida y las Islas del Pacífico. En función del clima de cada lugar, Lara llevará uno u otro modelito, desde su clásica indumentaria de pantalón corto y camiseta ceñida, a un ajustado traje de látex negro. Aunque pueda parecer un tanto superficial, el vestuario sirve para apoyar en cierta medida la ambientación, de forma que el personaje obtiene con ello además una ligera dosis de credibilidad.

En cualquier caso, entre las novedades más espectaculares se encuentran los enemigos, que por fin hacen gala de auténtica inteligencia. Son capaces de huir para ponerse a cubierto, de saltar apoyándose en la barandilla de una escalera para acortar distancias durante una persecución, e incluso de tender trampas. Esto obliga al jugador a ser mucho más cuidadoso con sus acciones, puesto que ya no es eficaz lanzarse en tromba disparando como un loco hacia el enemigo: el resultado de esto sería una muerte casi segura por varios motivos, entre ellos que el enemigo empuje a Lara por un precipicio o similar.

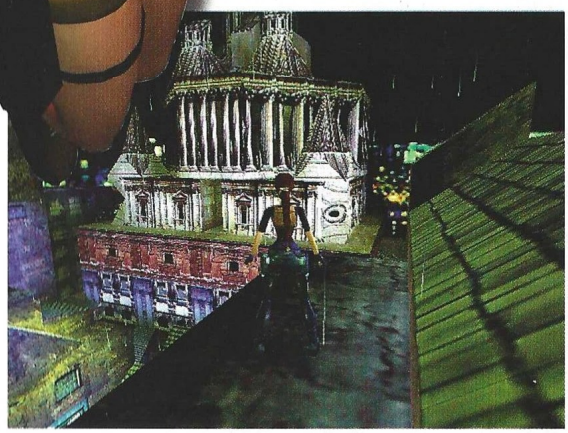




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Core Design
Distribuidor: Proein

La importancia de la inteligencia

También las trampas y puzzles tienen un gran peso. La más abundante en los primeros niveles es la típica piedra redonda de media tonelada a lo Indiana Jones que intentará aplastar a Lara en decenas de ocasiones, pero también hay cuchillas, estacas, fosos con pirañas y cocodrilos, serpientes, murciélagos, llamaradas que quemarán viva a la protagonista, y un sinfín más que mantienen un ritmo realmente sorprendente dada la extensión del juego.

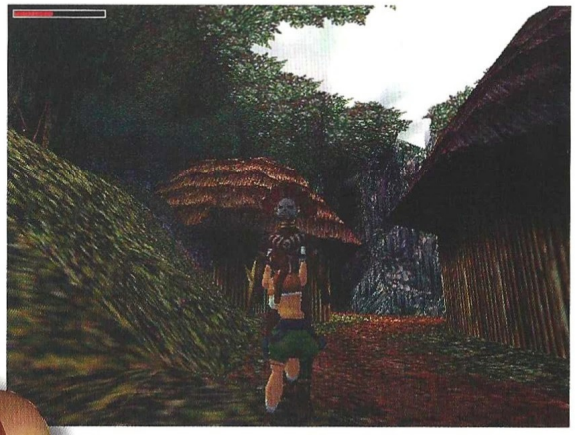


El juego está compuesto por un total de 20 niveles, todos ellos con un diseño increíble que sienta un nuevo precedente

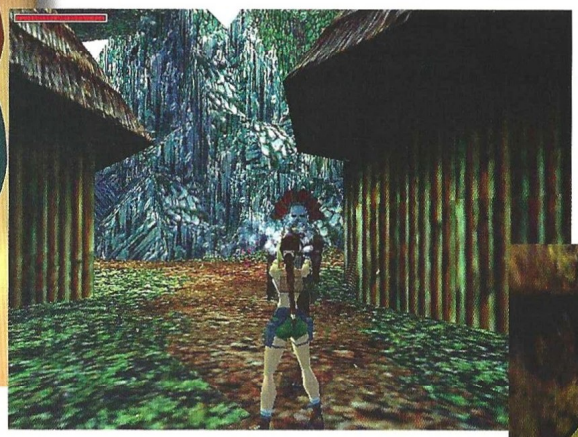
Un ejemplo de puzzle que ilustra perfectamente lo distinto que es éste Tomb Raider, es el primero que se encuentra en el Complejo de Alta Seguridad. Lara ha sido descubierta y la han encerrado en una celda. Desarmada y sin muchas más opciones, la aventurera activará el sistema de alarma cruzando el haz de láser que hay ante la ventana de la celda. De inmediato, un guardia abrirá la puerta y la emprenderá a golpes con la joven. La táctica a seguir es salir corriendo de la celda y abrir las de los demás presos para que ellos se ocupen del vigilante mientras Lara busca cómodamente una salida.

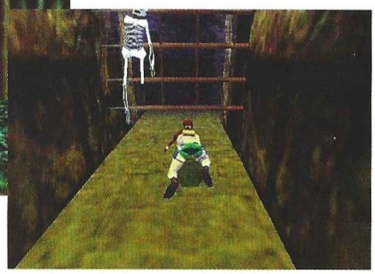
Todo un hallazgo

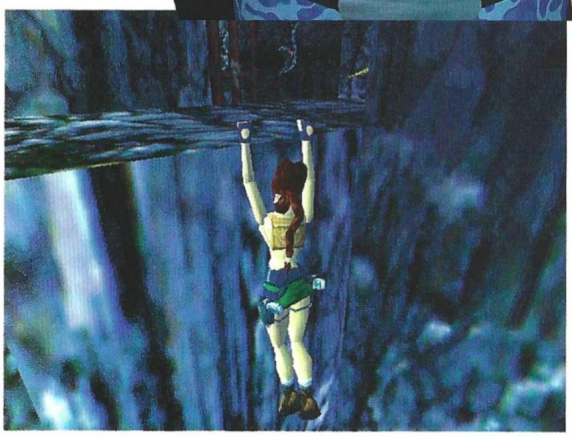
La nueva aventura de Lara comienza en la India, donde la joven se encuentra buscando un objeto que, según los nativos, posee grandes poderes. Ella ignora que en la Antártida, una compañía de investigación, ha realizado un hallazgo histórico: una altar rodeado por gigantescas cabezas como las de la Isla de Pascua. En él se encuentra un pedazo de un meteorito que ha-



Lara cuenta con unos cuantos movimientos nuevos como gatear, colgarse de lianas o rejillas, una carrera rápida...







Los viajes de Lara llevarán al jugador a recorrer medio mundo: Inglaterra, Estados Unidos, la Antártida y las Islas del Pacífico

ce millones de años se estrelló sobre la Tierra.

En sus encuentros con varios personajes, Lara descubrirá poco a poco toda la historia, y terminará por buscar todos los pedazos desperdigados por medio mundo. Por desgracia para ella, este trabajo va a ser el más complicado de su vida, porque tendrá que hacer frente a peligros naturales y a otros que rayan en lo sobrenatural, como gigantescas estatuas que cobran vida y atacan implacables hasta matar o ser destruidas. A estas alturas no queremos desvelar nada más de la trama, pero merece la pena descubrirla jugando, ya que afortunadamente el juego está completamente traducido y doblado al castellano.

Las mejoras visuales –que como siempre se apreciarán con mayor calidad si se tiene una

El truco es...

Puesto que este Tomb Raider lo permite, salva la partida tan a menudo como te sea posible, sobre todo después de superar obstáculos peligrosos. Huye de las pirañas como de la peste, ya que son uno de los enemigos más difíciles de matar. Ten mucho cuidado con las arenas movedizas.

tarjeta 3Dfx instalada en el equipo–, incluyen numerosos detalles como huellas de las pisadas de Lara, reflejos en el agua, lluvia y niebla, y un sistema de iluminación muy bien aprovechado para dar toques de efecto en puntos clave.

El conjunto es sencillamente fantástico, y Core Design ha demostrado que a pesar del bache de Tomb Raider II, su capacidad creativa sigue a prueba de balas. Aunque todavía persisten algunos pequeños defectos técnicos, que sin duda se solucionarán en Tomb Raider IV–al menos así lo esperamos–, esta nueva edición del juego es capaz de provocar las mismas sensaciones que la primera. Impresionante, un ritmo sólo roto por las pausas que quiera marcar el jugador, difícil, y satisfactorio cada vez que se supera un obstáculo. Muy mal lo tienen los imitadores de Tomb Raider, y en cualquier caso, Lara Croft es ya un fenómeno prácticamente imposible de superar por cualquier otro juego o personaje. Al igual que ella ha trascendido de la pantalla del ordenador, Tomb Raider III trasciende a todos los títulos anteriores como sucediera con el original.

Calificación

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Pros: Las mejoras técnicas son notables. Core ha recuperado el espíritu primigenio de Tomb Raider creando una nueva aventura más grande y jugable, adictiva y espectacular.

Contras: Algunos defectos técnicos persisten, como los errores de clipping de Lara. La dificultad es totalmente desproporcionada en algunos niveles que ni siquiera están cerca del final de juego.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

¿Mejor imposible?

Abe's Exoddus

La segunda entrega de Abe vuelve con el mismo aspecto que la primera y algunas novedades antes de pasar, según cuentan, a un entorno diferente con el tercer juego. Es el mes de los regresos más esperados.

Después de su odisea en las granjas de los Glukkon, Abe consiguió en apariencia liberar a los suyos, pero la pesadilla no había hecho más que comenzar para los Mudokon. El producto estrella de la temporada en este extraño mundo es un brebaje llamado Soulstorm Brew, para cuya elaboración se utiliza mano de obra Mudokon. Estos esclavos han sido cegados para impedirles ver lo que están haciendo: excavar en las tumbas sagradas de sus ancestros, pues el ingrediente principal del brebaje son los huesos de Mudokon.

Abe no puede tolerar tamaño sacrilegio, y se ve embarcado en una nueva aventura durante la cual tendrá que desbaratar los planes de los Glukkon y al mismo tiempo salvar a sus congéneres del yugo de la esclavitud. Y no sólo eso, también rescatará a los espíritus de sus ancestros.

Puesto que las innovaciones no se encuentran en el aspecto visual (los escenarios son nuevos, pero con el mismo "look" 2D que en Abe's Oddysee), cosa que ya era de dominio público el año pasado, hay que buscarlas en otros aspectos del juego. El diseño de los niveles y las nuevas posibilidades de comunicación y acción de Abe, así como algunos enemigos y su comportamiento, son el grueso de la novedad y lo que hacen de este título un juego tan divertido y adictivo como su predecesor.

Están vivos

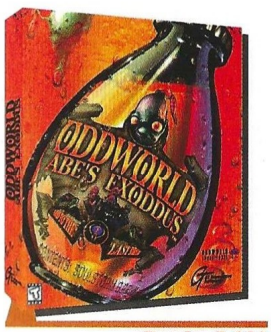
Dentro del capítulo de aquellas cosas nuevas que Abe puede hacer se encuentran una generosa dosis de nuevas frases y acciones para comunicarse, como dar palmaditas en la espalda a sus congéneres para pedirles disculpas, o bofetones para calmar su histeria. También puede dirigirse a ellos en grupo, y hacer que le sigan, le ayuden o se paren. Esto por supuesto se traduce en nuevos puzzles imposibles de resolver sin la ayuda de uno o más Mudokon, y en nuevas formas de hacer que el jugador se exprima el cerebro para avanzar.

Así mismo, la vida de los Mudokon esclavizados cobra una importancia añadida a la de ver un final u otro, y es que algunos de ellos son vitales para que se abran determinadas puertas y dispositivos para poder continuar avanzando. Por ello Abe tendrá que poner especial cuidado en alejarlos de potenciales peligros, como por ejemplo minas que es necesario hacer explotar pero que debido a su proximidad a un Mudokon trabajando, causarían la muerte de éste.

Esto nos conduce a uno de los aspectos más brillantes y divertidos del juego, y es la personalidad de las criaturas que habitan en el mundo de Abe. Su congéneres pueden estar felices, frenéticos, deprimidos hasta el suicidio, mostrar desprecio y enfado... Para hacer que le obedezcan y ayuden, el bueno de Abe tendrá que abrazarles, suplicarles e incluso abofetearles. Ellos reaccionarán de distinta forma a estas acciones según su estado de ánimo, y el resultado no siempre será del gusto de Abe. En cuanto a los enemigos, cada uno tiene un comportamiento muy distintivo, desde los perezosos Slig a los voraces Paramitas. Y por supuesto hay bastantes nuevos que presentan los retos más difíciles del juego para evitar acabar en sus garras, ventosas o lo que quiera que tengan para atacar.

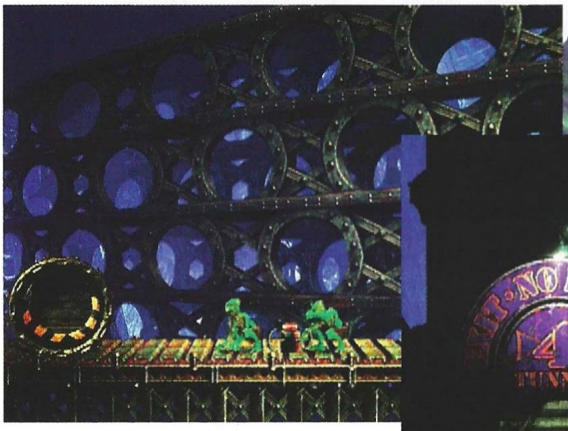
Más leña al fuego

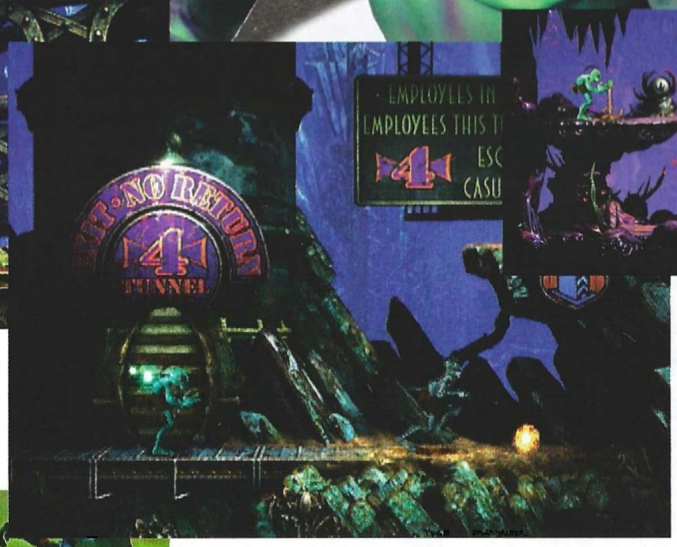
Y si en Abe's Oddysee se podía poseer tan sólo a un par de criaturas diferentes, ahora el espectro



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 16MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95 o MS-DOS
Nº de jugadores: 1
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

se amplía con más bichos, y de forma paralela lo hacen las posibilidades. Por ejemplo, un Scrab poseído podrá manipular argollas para Abe, y un Glukkon comandar legiones de Slig. Casi todos ellos también tienen posibilidades de comunicación, lo que despierta más interés a la hora de jugar.



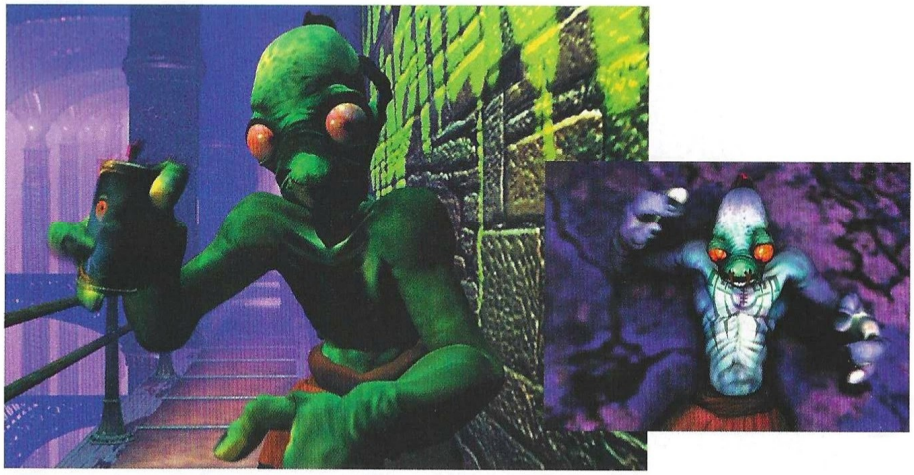


Pero las nuevas ideas del equipo de diseño no se han quedado aquí: Abe puede aprovechar sus "gases intestinales" para hacer explotar cosas o poseerlos para desplazarse, volverse invisible cuando obtiene este poder, conducir potentes máquinas que lo aplastarán todo a su paso e incluso convertirse en una criatura cuasi divina cuya ira deben temer los Glukkon y sus sicarios.

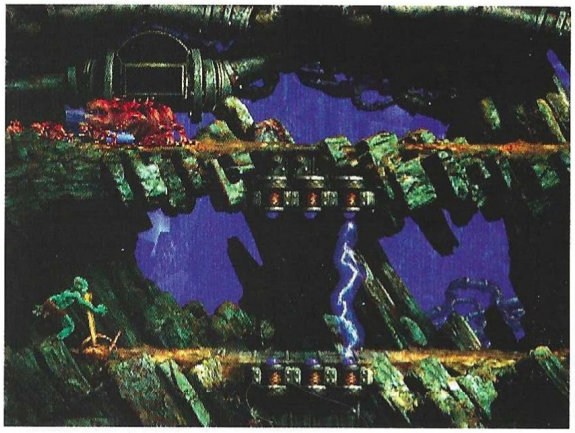
Sin aditivos

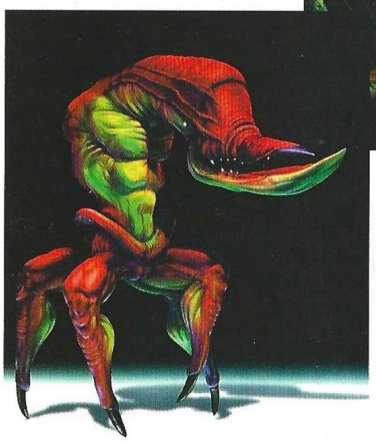
En cualquier juego de ordenador, lo principal es que resulte divertido, que sea jugable, adictivo y que responda medianamente a las expectativas que uno se hace a cambio del precio que está pagando. Los gráficos espectaculares, los mejores efectos especiales y de sonido y las bandas sonoras nunca podrían suplir todo eso, y precisamente éste es el caso de Abe's Exoddus: lejos de ofrecer el impresionante despliegue 3D que suelen ostentar casi todas las producciones actuales, y teniendo un nivel que tecnológicamente podría considerarse obsoleto según las tendencias actuales en la producción de juegos, tiene en cambio todo lo necesario para ser un gran juego, y en ello tiene mucho que ver el diseño de los niveles.

Prácticamente cada pantalla de juego podría considerarse un puzzle en sí misma, y teniendo en cuenta que los niveles suman



Prácticamente cada pantalla de juego podría considerarse un puzzle en sí misma





protagonista y la de la propia serie de juegos (no olvidemos que hay al menos siete más planificados por el momento), así como obtener una distinción propia aun siendo muy similar al primer juego. La esencia del original ha evolucionado como si de un ser vivo se tratase, creciendo hacia no se sabe muy bien qué, pero definitivamente hacia algo muy bueno. Si esto sigue así, la saga de Abe llegará a convertirse en un clásico de obligada referencia al igual que otras lo han hecho anteriormente en diferentes géneros.

El truco es...

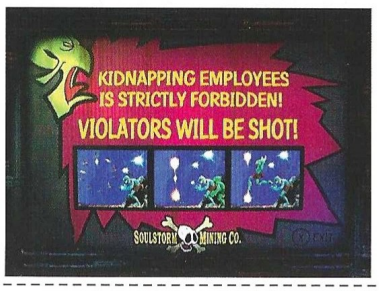
La única forma de calmar a los Mudokon afectados por el gas de la risa es con un bofetón. Si están enfadados, abrázales o dales un palmadita en la espalda. No todas las criaturas poseídas revientan al recuperar Abe su esencia, así que asegúrate de dejarlas en un lugar donde no molesten o hacer que se suiciden.

Calificación

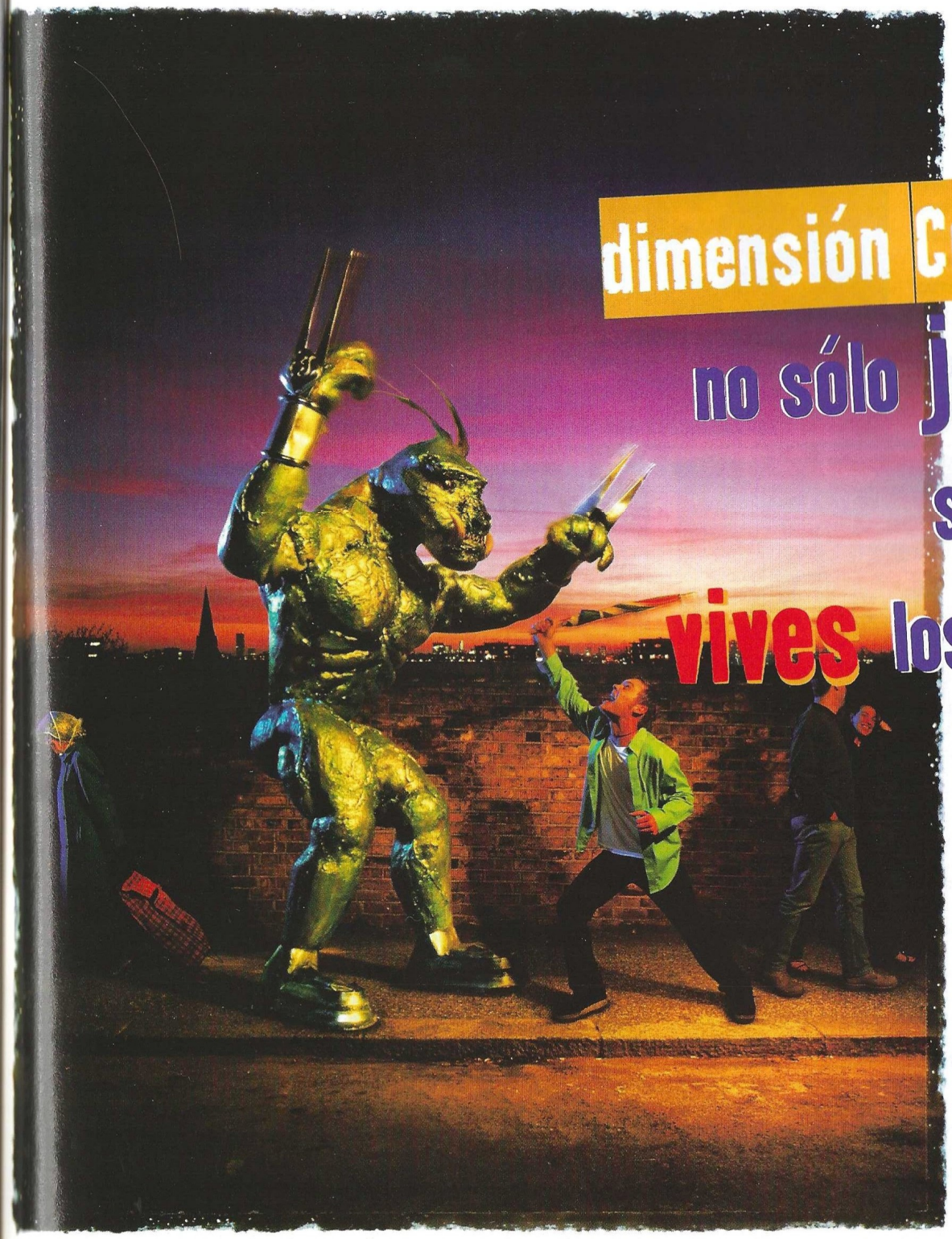
Abe's Exoddus

Pros: Abe's Exoddus está en castellano. Es una fabulosa secuela con identidad propia cuyo diseño incide directamente sobre el factor diversión de una forma muy clara. Una de las mejores ofertas para las vacaciones que se aproximan. Se puede salvar en cualquier momento del juego.
Contras: La dificultad alcanza unos niveles demasiado altos en determinadas zonas. El que algunos Mudokon sean necesarios para avanzar no es una idea demasiado afortunada, puesto que el jugador se verá obligado a retroceder bastante si no salva a menudo para repetir una zona.

varias decenas, las horas de juego se multiplican hasta límites insospechados. En muchas zonas la situación requiere una cuidadosa planificación, mientras que en otras hay que correr y saltar como alma que lleva el diablo, una constante descarga de adrenalina que produce efectos ampliamente satisfactorios si se resuelve el problema con éxito.



De la misma manera en que muchas secuelas resultan ser burdas copias de los originales, ésta logra consolidar la identidad del



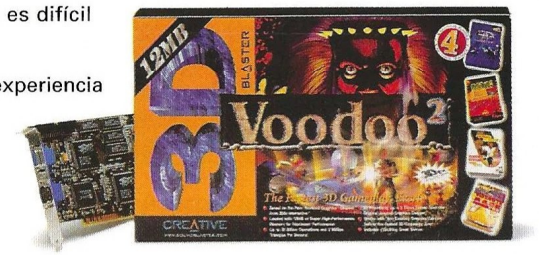
en la dimensión Creative, no sólo juegas sino que vives los juegos

¡¡¡Ahora por sólo 25.900.-Pts.!!! (IVA incluído) y 4 juegos

3D Blaster Voodoo2™

- 3Dfx Voodoo2 para la máxima velocidad en el juego
- 180 millones de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más alto que la tarjeta gráfica Voodoo inicial
- Incluye una serie de juegos impresionantes

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.
Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D proporciona una experiencia visual tan rica y absorbente que quedas impresionado transcurrido un tiempo después de haber finalizado el juego.
Deten tu imaginación. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. Tu PC ya no será el mismo otra vez.



Tarjetas de Sonido **Tarjetas Gráficas** **Altavoces** **PC-DVD** **Vídeo**

CREATIVE

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de productos mencionados son marcas comerciales registradas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre..... Apellidos.....
Dirección.....
Código Postal ..... Población.....

COSAMOVOOOOO

Perversión femenina

Sin

La ambición y las prisas nunca han sido buenas consejeras, tal y como demuestra el estado en que sale este juego al mercado. ¿Era realmente tan problemático esperar un poco más para depurar errores?

No es que Sin sea imposible de jugar tal y como está, pero desde luego tiene unos cuantos problemas que seguramente se habrían solucionado con un par de meses más de trabajo. Y esto es tan cierto como que en las páginas web de Activision y Ritual se puede encontrar el anuncio de un futuro parche para el juego que solucionará, entre otros, los extensos tiempos de carga de los niveles, los niveles que se cargan dos veces sin venir a cuento, la inteligencia artificial del primer "boss" de final de fase y solucionar algunos problemas de compatibilidad con Sound Blaster.

De lo que no hablan para nada en sendos sitios web es de los errores de clipping que se producen con bastante frecuencia y su posible solución (tiene gracia ver a un enemigo muerto levitando en medio de un pasillo antes de desaparecer, o extremidades que sobresalen por las puertas). Tampoco se dice nada del terrible error que se ha cometido con el interfaz, pues para que el ratón sirva para mirar alrededor del protagonista y apuntar, hay que mantener pulsada una tecla. Esto no supondría un grave obstáculo si no fuera porque la alternativa para apuntar son las teclas, que invariablemente llevan el cursor a saltos por la pantalla, lo que hace imposible acertar a determinados blancos.

Las buenas noticias

Pero dejando ya de lado los aspectos negativos, podemos definir Sin como un juego de acción 3D en primera persona que se encuentra a medio camino entre Quake II y Half Life, siendo éste todavía el máximo exponente del género. Sin tiene más cosas que avanzar y disparar a enemigos idiotas, pero menos que la brillante genialidad que destila Half Life en todo momento.

El aspecto fundamental en que este juego supera a Quake y todos sus "retoños", es la inteligencia artificial de los enemigos, que aunque no está a la altura del juego de Valve, es infinitamente mejor que en cualquiera de los títulos de id Software. Los enemigos se ponen a cubierto, atacan en grupo desde diferentes ángulos, aprovechan los elementos del escenario a su favor siempre que pueden, y por encima de todo intentan sobrevivir a los ataques de Blade, el protagonista de Sin.

Otro de los distintivos de Sin es el diseño de los niveles, que obliga a hacer bastantes más cosas que correr como un loco por oscuros pasadizos. Hay zonas con tantos saltos que hacer que casi parece Tomb Raider en primera persona, en otras hay que manipular vehículos para abrir salidas, y también hay que nadar, trepar, trabajar con ordenadores y muchas otras variantes de puzzle que enriquecen el juego hasta llevarlo a niveles desconocidos para el seguidor de Quake.

Acción con fundamento

Hay más cosas que cobran solidez en Sin, como por ejemplo el argumento y la sensación de no ser un impersonal pedazo de carne que dispara sin ton ni son a todo bicho viviente. En Sin hay personajes con los que conversar y de los que obtener información (no muchos, pero los hay), y también otros que empleando el entorno 3D del juego narran la historia y proporcionan ayuda al protagonista. Además, el desarrollo del juego no es estrictamente lineal, ya que en determinados puntos se pueden o no producir acontecimientos que alteren la estructura de un nivel al que se llegará más tarde, aunque eso sí, una vez que se pasa de un nivel a otro, no hay retroceso posible.

Los gráficos de Sin se pueden potenciar con tarjetas 3Dfx, obteniéndose con ello la habitual parafernalia de efectos visuales. Con o sin ellas, el juego ofrece un aspecto bastante lustroso y variado, con numerosos ambientes y vastas extensiones que explorar y en las que hacer decenas de cosas. El sonido también es bueno, y hay que resaltar que está doblado y

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 50 MB libres en disco duro, SVGA PCI o AGP con 2 MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o 98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Ritual Entertainment
Distribuidor: Proein

Hay que manipular vehículos, nadar, trepar, trabajar con ordenadores y muchas otras variantes de puzzle que enriquecen el juego

traducido al castellano, lo cual es de agradecer dada la interacción que hay con personajes.

Intriga y megalomanía

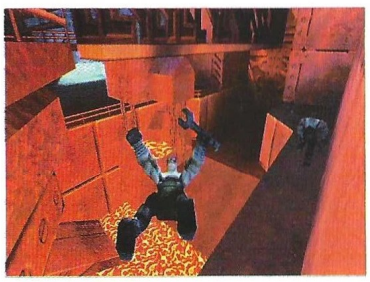
Sin comienza con lo que parece un simple atraco a un banco. John R. Blade es miembro de los Hardcorps, fuerzas de seguridad ciudadana en Freeport, y recibe la misión de resolver la situación con el menor número posible de bajas civiles. Al llegar a la cámara acorazada del banco, Blade descubre que detrás del atraco está el perseguido criminal Mancini. Siguiendo su rastro, el coronel descubrirá que tras ese aparente atraco se encuentra algo mucho peor, más grande, perverso y aterrador de lo que habría esperado jamás.

Elexis Sinclaire, presidenta de las industrias Sin Tek, está jugando a ser dios con una droga que altera el ADN humano, creando monstruos que actúan como perritos falderos y obedecen todas sus órdenes. Su plan, como casi siempre en estos casos, es dominar el mundo (qué poco originales siguen siendo los villanos). No es frecuente que el malvado de un juego sea una mujer, y Activision y ritual lo sabían. Con Elexis han intentado crear un fenómeno similar al de Lara Croft, llevando una despampanante modelo poco vestida a las ferias y presentaciones, pero todo se ha quedado en un tirar la piedra y esconder la mano al ver que la cosa no cuajaba.

Al margen de estas curiosidades, Sin es una notable mejora al género de acción 3D en primer persona, pero llega un poco tarde porque Half Life ya está ahí y es mucho mejor. Aun así, el interés que ha estado despertando durante meses es muy superior al del título de Valve, al menos aquí en España, y posiblemente obtenga mejores resultados. En términos de calidad, resulta irritante que salga con problemas ya identificados por el editor y que se corregirán en un futuro próximo. El inconveniente es que la distribución de parches en España es prácticamente inexistente, y muy pocos jugadores tendrán acceso a Internet como para poder descargarlo. Por ello se plantea un serio problema a los posibles compradores del juego –que poca culpa tienen de las prisas por lanzar un producto al mercado, todo sea dicho de paso– que ignoramos cómo y por quién será resuelto, si es que esto ocurre finalmente.

El truco es...

Para acceder a la oficina de seguridad del banco (dentro de la zona de "sólo empleados"), tienes que romper el cristal y saltar desde el pasillo. Cruza otra puerta y llegarás al ordenador central.



Calificación

Sin

Pros: Sin es una interesante evolución del género que más gusta dentro de los juegos de acción, incorporando numerosos elementos que brillaron por su ausencia en Quake y Unreal.

Contras: El juego tiene bastantes errores, posiblemente más de los que hemos podido detectar y que se han descrito en estas páginas. Es poco comprensible que salga a la calle en ese estado.

La reencarnación

Lode Runner 2

Con idéntica filosofía de juego, y un renovadísimo envoltorio, hace su aparición la secuela del exitoso Lode Runner. Una vez probado el juego, nos preguntamos: ¿Cómo puede crearse algo tan distinto y al mismo tiempo idéntico al producto que le precedió? La respuesta se encuentra en éste artículo.

Tanto la filosofía de juego en esta entrega, –como en la anterior de Lode Runner–, ha sido copiada de las costumbres en la vida cotidiana. Es muy similar al hecho de comer pipas: no puedes dejar de hacerlo hasta que acabas. Aunque tropieces y caigas al suelo, los transeúntes tengan que apartarse y la policía te llame al orden, todo tu afán se centrará en acabar primero con las pipas. Pues desde aquí podemos garantizarte que no dejarás de jugar con Lode Runner 2, hasta que –al menos– pases al nivel correspondiente, incluso si se va la luz en tu casa.

La segunda entrega de aquel pionero que te proponía rescatar al protagonista del juego, el cual se hallaba atrapado entre laberintos de todo tipo, te ofrece los mismos retos que su progenitor: llevar al personaje principal hasta la puerta que le conducirá hacia el siguiente nivel de juego, salvando numerosos obstáculos, algunos difícilmente imaginables. ¿La diferencia entre un producto y otro? En éste que analizamos se han introducido elementos nuevos, un más que suficiente número de niveles que supera los setenta, retos como para desesperar al más valiente, y algún aura de necesarios planteamientos estratégicos que se deja entrever a la hora de enfrentarte con los puzzles más arduos. Además, está concebido en 3D.

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM; 43Mb de disco duro libres, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

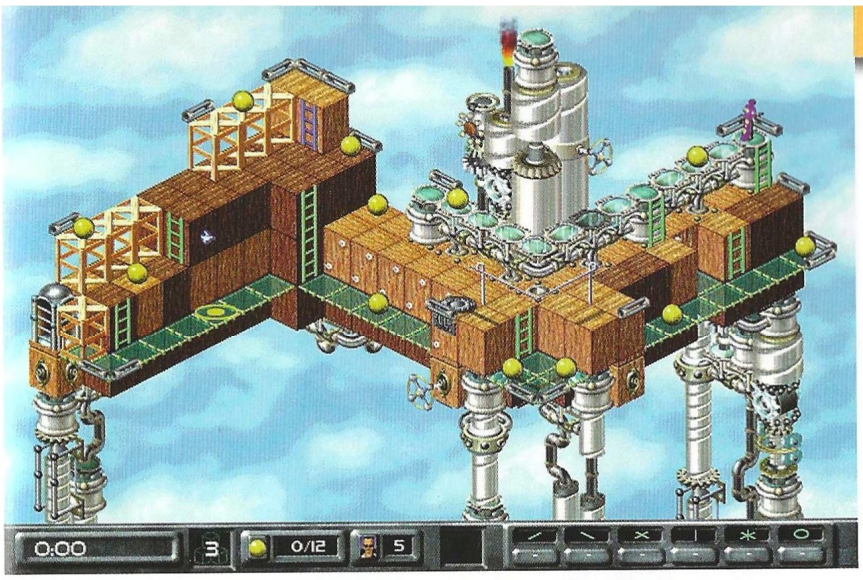
Variedad

Ante todo se trata de una creación muy rica. Apareces en un lugar del escenario, y debes ir recogiendo los objetos dorados que correspondan –bien sean de forma cuadrada, esférica, ovoide...– según el mundo en el cual te encuentres. Una vez que los hayas recogido todos, la puerta dimensional se abrirá para trasladarte al siguiente nivel de juego, pero en muchos casos, una vez abierto ese conducto, aún deberás llegar a él; cosa nada fácil, por supuesto. Dada la gran cantidad de elementos decorativos que se encuentran incluidos en un nivel determinado, los diseñadores de Lode Runner 2 han optado por hacer transparentes las paredes o elementos que ocultan al protagonista en ocasiones, de tal forma que nunca pierdes el contacto visual. En cuanto al sonido... también es en 3D, y podrás comprobarlo jugando: si te acercas a un engranaje, oirás más ruido en sus ruedas dentadas que si te alejas de él, y esto puede aplicarse a todo el juego.

Existe un nivel poco usual en un juego para PC, al cual podrás acceder desde el menú. Se llama tutorial y consta de veintidós fases. En él aparecen todas las trampas y ardides que se pueden plantear en el juego. Es como una vuelta de reconocimiento para que te familiarices con los elementos que aparecerán durante la partida real. A diferencia de lo que pueda suponerse, resulta de una ayuda inestimable, puesto que ahí podrás experimentar con tus habilidades, y es donde aprenderás a salir airoso de las situaciones mas comprometidas, ya que están tendidas todas las trampas con las que puedes encontrarte en una partida. Todo un detalle por parte de los creadores del juego.

Poderes

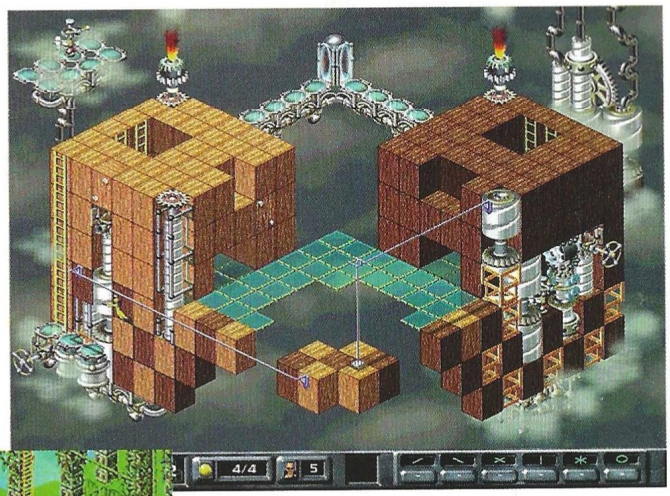
Como protagonista del juego, tu hombre o mujer, según quien elijas, podrá obtener determinados beneficios de los iconos que atrape por los escenarios: fuerza capaz de anular a tus enemigos los monjes, invisibilidad, bombas de explosiones controladas en distintas direcciones e inmovilizadores, entre otros elementos. Deberás hacer que impulse interruptores para crear zonas nuevas en el decorado, activarlas o desactivarlas, y esos interruptores pueden estar situados tanto en las paredes como



Los elementos que ofrece el juego son casi inagotables, máxime si tenemos en cuenta que contiene una media de 20 niveles por cada uno de los 5 mundos

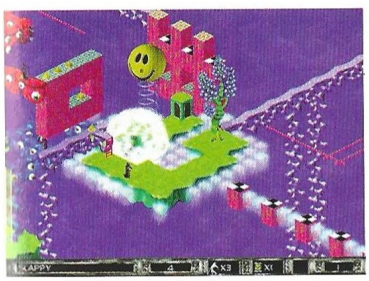
en los suelos, pueden tener la clásica forma de "llave de la luz", ser láseres que provoquen explosiones en bombas cercanas, o representar el papel de detonadores. Como ves, y aquí no exponemos más que unos escasos ejemplos, los elementos que ofrece el juego son casi inagotables, máxime si tenemos en cuenta que contiene una media de veinte niveles por mundo, y que son cinco mundos y el tutorial... En verdad impresionante.

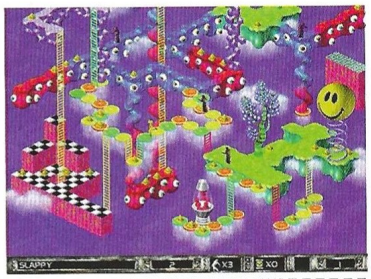
Cada uno de estos mundos está ambientado con unos decorados muy distintos que dan colorido y evitan el temido aburrimiento: desde arquitectura renacentista con la Mona Lisa en algunas partes, hasta el entramado espacial más futurista, pasando por el mundo del circo, la jungla o la industria. Y es que ante tal despliegue de medios, hacemos nuestra la repetida frase en Parque Jurásico: "no se ha reparado en gastos", porque nos ofrece un auténtico derroche de imaginación. Y para terminar, el colofón: un editor de niveles que quita el hipo. Nos preguntamos si alguien será capaz de llegar al año que viene sin él...



El truco es...

Cuando llegues al último nivel de Wacky World, tienes que hacer primero un plano detallado del recorrido a realizar. No admite fallos y deberás llevarlo a cabo de un tirón, salvo las pequeñas paradas en los puentes. ¿Por qué? Muy sencillo: el suelo irá desapareciendo bajo tus pies a medida que avances, ¡y no reaparecerá!.





Calificación

Lode Runner 2

Pros: Una adaptación desde 2D a 3D soberbia. Efectos especiales y de sonido de gran calidad. Muy adictivo y jugable.

Contras: A veces se distinguen los objetos con dificultad dado el tamaño de los mismos. Algo confuso el sistema de desplazamientos, sobre todo al principio.

Nitroglicerina refinada

Speed Busters

Nadie se apiadará de ti, porque no tendrán tiempo para hacerlo. Nunca entenderán porqué, pues no tienen agallas para soportar tanta presión... Y es que no se trata de una carrera cualquiera, porque son los vehículos con los que Atila hubiera conquistado el mundo –de haber podido disponer de ellos, claro–.

Speed Busters es una bomba de relojería que no necesita detonante para estallar: Desde el preciso instante en que se pone en marcha, la explosión comienza. Parecía otro juego de carreras de coches, pero no podrás separarte de él, al menos hasta que hayas terminado ganando la carrera con la que comenzaste la partida. ¡Es brutal! El juego es rápido, los coches muy potentes y con un turbo que parece cuádruple.

Sus circuitos han sido diseñados de tal forma que siempre suponen un reto distinto cada vez que los juegas, dado que existirán elementos no neutrales en el escenario, como pueden ser los atajos, o elementos móviles como balsas sobre las que puedes subirte, e incluso construcciones pasivas que quitan el aliento: véase un puente roto cuando te diriges hacia él a toda velocidad y no te queda más remedio que saltar hasta el lado contrario. Estas situaciones, alimentadas por disparos de cañones en la nieve, o hechos como que se te cruce un dinosaurio mientras conduces a toda velocidad por Hollywood, entre los estudios de rodaje; pueden jugar diversos papeles bien a tu favor, o bien en contra cuando interactúan con la pista. En definitiva: una mezcla arrasadora.

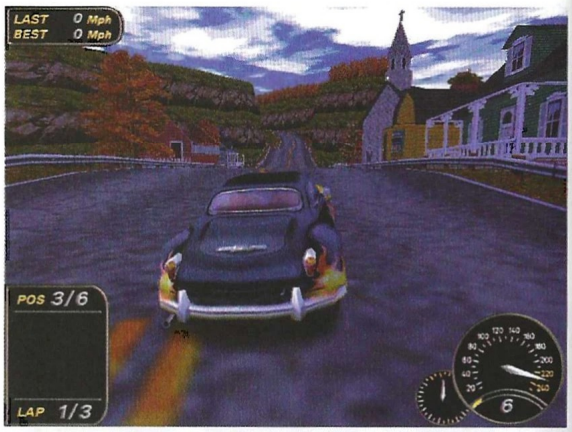
El cuerpo

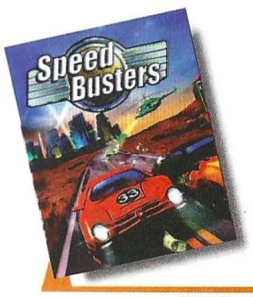
Los aspectos más físicos de este producto de la realidad virtual, serán los coches y los circuitos con sus elementos característicos. Pero si los primeros lucen una imagen agresiva, sólo tendrás que usarlos para recorrer los segundos y darte cuenta de hasta dónde pueden engañar las apariencias, porque existen circuitos tan difíciles de completar que apenas podrás llegar en el modo arcade al primer check point. Quizá si lo intentas más de veinte veces adelantes algo. Entre otras cosas a alguno de los vehículos participantes que constantemente te preceden. ¡Ja!

Existen seis coches que podrás ir configurando más o menos a tu medida cuando avances posiciones en un campeonato: con el dinero que ganes podrás realizar las mejoras que creas necesarias para obtener ventaja sobre tus contrincantes. Un coche más aparecerá si eres capaz de llegar a correr en la pista oculta que esconde Speed Busters. En cuanto a los circuitos menos ocultos, tratados todos con gráficos en alta resolución –y necesaria tarjeta 3D–; es como si los hubiera diseñado el mismísimo diablo. No se apiadan de los conductores, y además de la dificultad intrínseca de cada uno, han sido introducidos con toda la mala idea que puedas imaginar, elementos extraños que no supondrán sino serios obstáculos a tus avances: hachas gigantes que se balancean a tu paso y que pueden mandarte lejos..., aludes de nieve en las pistas de alta montaña, camiones y grúas en movimiento por las ciudades, desprendimientos de rocas en los terrenos áridos, bolsas de gas emergente cerca de las zonas con lava... Lo normal. Justo lo que necesitabas para demostrar tus verdaderas habilidades al volante.

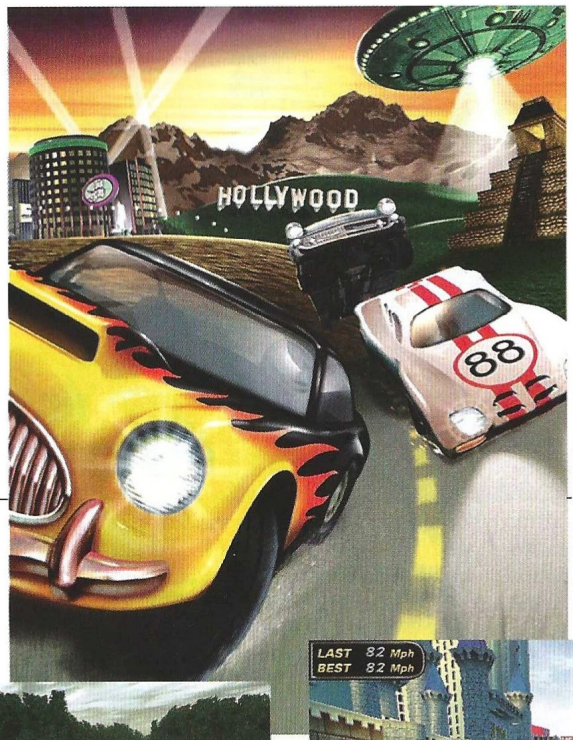
El espíritu

La competición tiene un fin bastante concreto: transportar al jugador hacia un éxtasis de adrenalina con cada carrera. Para ello, tanto los estímulos visuales, con su perfecta sincronía entre coche y decorado, como los efectos especiales y de sonido, permiten recrear una sensación de velocidad tan auténtica que quita el aliento, en el primer caso, y re-





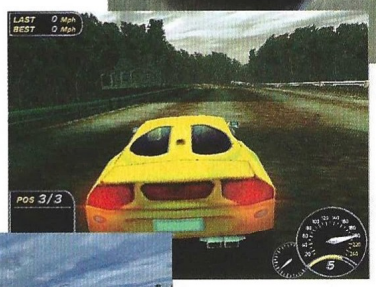
Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 25Mb de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, tarjeta 3Dfx, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

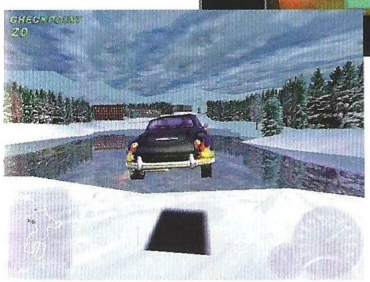


La competición tiene un fin bastante concreto: transportar al jugador hacia un éxtasis de adrenalina con cada carrera

crea una total sensación de brutalidad e impiedad en el segundo. No es un juego amable, ni blando. Es como una mordedura de serpiente: estarás tan rabioso a los mandos del vehículo, que no podrás dejar de acelerar ni de pulsar el superturbo que alimenta tu motor en cuanto la luz verde se encienda. Incluso cuando te estancas frente a una farola, tu primera reacción no es dar marcha atrás, sino seguir adelante cueste lo que cueste.

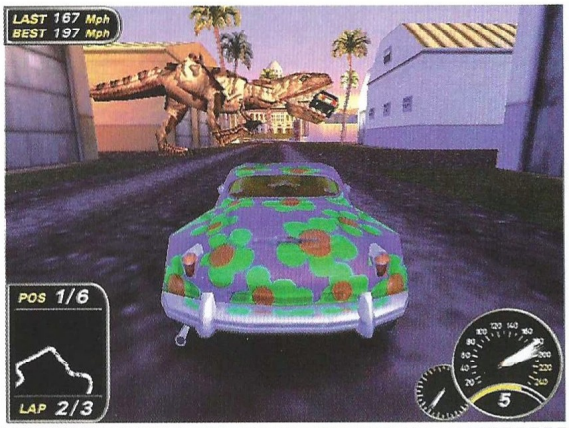
Cuatro serán los modos de competición: arcade, campeonato, multijugador y online. Y cuatro las formas de perder los nervios.





El truco es...

En realidad sólo hay uno: aprender a frenar. No es broma, pues el juego ha sido diseñado para que te resulte casi imposible hacerlo y lo consigue con creces. Si te sientes incapaz de hacerlo, te será difícil ganar alguna carrera.



Calificación

Speed Busters

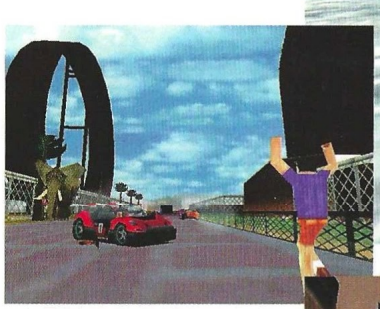
Pros: Se ha logrado perfectamente lo que se quería: crear algo devastador, frenético, imparable y adictivo. Es como una garra que te tomase y no pudiera soltarte ya. Está traducido al castellano.
Contras: No apto para personas a las que afecten los cambios rápidos de imagen en la pantalla. Es un juego de un elevado nivel de dificultad.

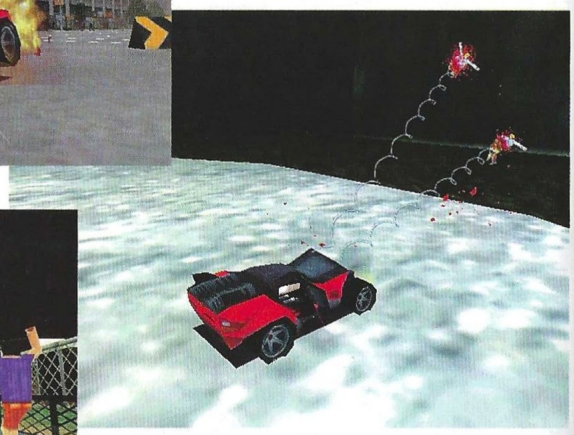
Carne fresca

Carmageddon II: Carpocalypse Now

Ampliamente satisfechos con los resultados de Carmageddon, los señores de SCI no dudaron un momento en ponerse manos a la obra con la secuela. ¿Mejor, peor o igual? No hay más que jugarlo.

Polémica. Bonita palabra, desgastada ya de tanto abuso por parte de todos los medios que de una forma u otra contribuyeron a la campaña publicidad gratuita de Carmageddon. No vamos a utilizarla ahora, ni tampoco a crear aquello que identifica, aunque resulta harto difícil no emplear términos como carnicería y otros que SCI se empeña afanosamente en colocar en una de cada tres frases que hablan de este juego. Carmageddon es un juego violento y sangriento que propone al jugador utilizar las carreras de coches como excusa para hacer el salvaje atropellando personas y animales. Aclarado esto, por si alguien no lo sabía, veremos las cualidades técnicas de este juego, ya que el que sea divertido o no aquello que se hace en él, depende del juicio de cada uno.





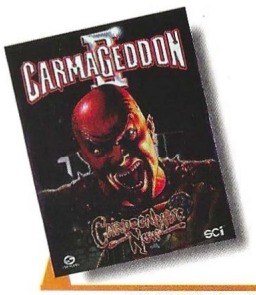
Viva el ruido

Lo primero que llama la atención al cargar Carmageddon es la ruidosa y atronadora banda sonora, capaz de derretir el cerebro mejor protegido. En ella se encuentran cuatro temas de Iron Maiden: Piece of Mind, Aces High, Be Quick y Man on the Edge. Muy apropiado para el juego. El resto de los temas tiene un corte bastante similar, así que los aficionados al Heavy-Metal se pondrán muy contentos, mientras que los demás optarán seguramente por quitar la música.

A nivel visual, se utiliza el Direct3D como estándar y hay soporte para 3Dfx, lo que significa que todo aquello que en Carmageddon aparecía pixelado, ahora cobra una nitidez absolutamente normal en cualquier juego 3D del momento. Hay 40 coches, 33 nuevos y 7 rediseñados. En cuanto a la física de los coches hay que distinguir dos aspectos bien diferenciados: lo que afecta a la estructura del vehículo y su comportamiento en el circuito. En cuanto a lo primero, Carmageddon II incluye todas las formas posibles de daños, destrucción, incendios y explosiones. En el apartado de física real, es decir, cómo se comportan los coches en la conducción y sobre el terreno, este juego puede llegar a ser bastante desesperante, ya que no tiene siquiera la calidad de un arcade por intentar sin ningún éxito acercarse a la simulación.

Mucho más

El número de circuitos es también de 40, repartidos en 10 con misiones y 30 libres. En algunos de ellos se podrán apreciar cambios climáticos como lluvia, niebla y nieve, y también encontrarán los más avispados zonas secretas llenas de mejoras para el coche. Hay diez entornos diferentes, y en todos ellos –por supuesto– se puede destrozar casi todo, incluyendo el interior de los edificios en los que ahora se puede entrar.

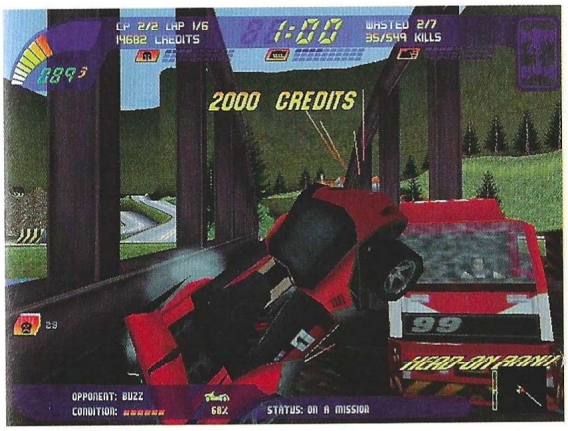


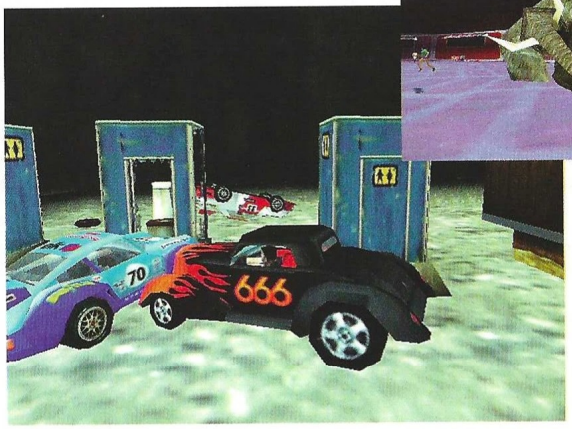
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 200Mb libres de disco duro, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: SCI
Distribuidor: Infogrames

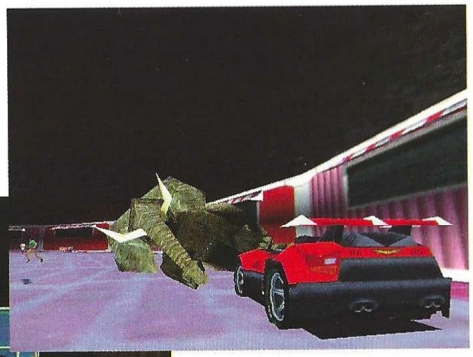
Es inevitable hacer referencia a los modelos 3D de los peatones y animales, ya que suponen un avance técnico con respecto a los "sprites" utilizados en Carmageddon. Además, en su afán por regodearse en la carnicería (lo sentimos, no tiene otro nombre) el equipo del juego ha hecho que se puedan desmembrar y decapitar. Aquí la física sí entra en juego de un modo bastante realista que nos abstendremos de ilustrar con ejemplos.

Y continuando con las novedades de Carmageddon 2, no podían faltar las mejoras o "power ups", ahora 90 frente a las 40 del primer juego, con inventos dignos de un Torquemada de nuestro siglo. Para terminar, resaltar que en general, Carmageddon 2 arregla todas las deficiencias técnicas que a nivel gráfico tenía Carmageddon.

Este análisis se ha ceñido hasta el momento a los aspectos técnicos, pero como siempre, ya sean buenos o malos, son otras cosas las que hacen que un juego sea entretenido y divertido. En este caso tan especial resulta muy difícil definir este factor, ya que la esencia del juego no entra dentro de la "normalidad" –si es que tal cosa existe en la vida– de lo que es un juego de ordenador. Como juego de carreras no es de los mejores, pero quien quiera ver la omnipresente componente violenta como algo divertido y entretenido, seguro que se lo pasará fenomenal con él y prescindirá de la dudosa jugabilidad que ofrece en el resto de sus apartados.



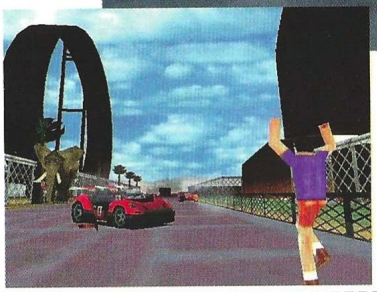


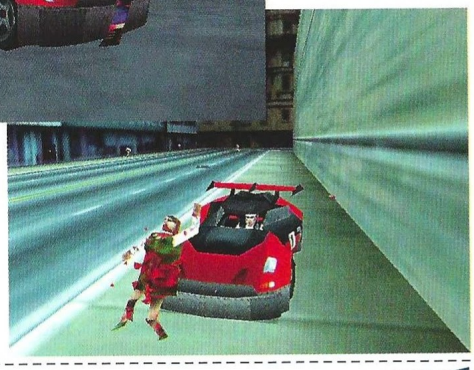


En lo relativo a la estructura del vehículo el juego incluye todas las formas posibles de daños, destrucción, incendios y explosiones

El truco es...

Utiliza a menudo el freno de mano, pues hay numerosos giros de noventa grados imposibles de conseguir a gran velocidad. Si sólo quieres competir en una carrera lo tienes fácil: no pierdas de vista las señales y pasa por todas las metas volantes.





Calificación

Carmageddon II: Carpocalypse Now

Pros: La tecnología visual supone un avance con respecto a su predecesor. Hay muchos más coches y niveles.

Contras: La física de los vehículos es muy pobre, y el control bastante difícil. La competición de coches es una mera excusa.

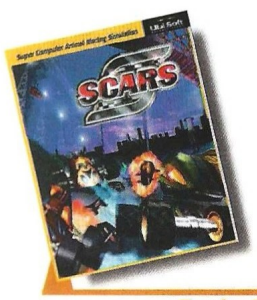
El precio de la inteligencia

S.C.A.R.S.

En el año 3000, las nueve supercomputadoras que controlan el mundo se aburren. Para combatir tan "humano" mal, han optado por usar métodos de igual naturaleza: las carreras. Ellas construyen los coches con los que correr simulando bestias de la Tierra, y las armas con las que los dotan, son tan terribles...

Se trata de un producto cuyas características generales y filosofía, han sido ya utilizadas con anterioridad, pero no de una forma tan contundente ni tan brutal. Las carreras de coches con uso de armas, vienen siendo relativamente frecuentes en el mundo de los juegos para PC, pero la agresividad que exhiben los modelos de coches que Ubi presenta, no sospecha ni por asomo lo que guardan en su interior. Sólo una vez comenzada la carrera, cuando ya no tiene remedio, soportarás lo que supone jugar S.C.A.R.S con todas sus consecuencias.

Las herramientas de juego serán nueve coches cuyos modelos han sido inspirados en animales fieros de la tierra: tigres, leones, mamuts, rinocerontes, mantis, escorpiones..., y sus diferentes características a la hora de conducirlos, vienen delimitadas por tres parámetros que hacen cada coche único en sus circunstancias y manejo: la velocidad, su aceleración y el agarre. Además, cada uno es capaz de exhibir una lista de armas que no desmerece en absoluto la agresividad de su apariencia externa: Bombas, imanes, armas buscadoras de largo alcance, boomerangs que revolotearán alrededor de tu coche y que perseguirán a quien se acerque insistentemente, o aguijones que pincharán las ruedas de tus contrincantes paralizándoles durante unos segundos, son algunos de los ejemplos que podrás disfrutar. Por otra parte, los accidentes meteorológicos como pueden ser el día, la noche, la lluvia, etc., ofrecen nuevas formas de jugar los mismos circuitos.



Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica aceleradora, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Vivid Image
Distribuidor: Ubi Soft

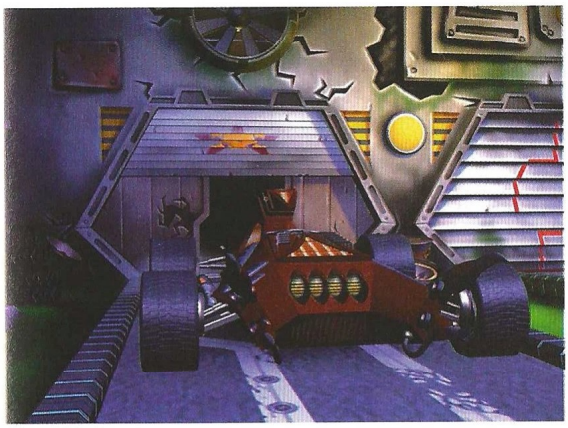
Entornos

Son los nueve lugares en donde pueden celebrarse las carreras. Si eliges la pista llamada "Rally", tu coche aparecerá sobre un circuito de asfalto que le permitirá alcanzar velocidades de vértigo, pretendiendo obligarle a desafiar la fuerza de la inercia. En otro orden de cosas, también existe la posibilidad de correr a través del paisaje nevado de las montañas. Con nieve y hielo, los derrapes y la conducción en curvas largas y peligrosas, serán el pan nuestro de cada día. Esta pista se llama "Esquí"

Un firme más que irregular es el que se ofrece en la competición denominada "Azteca", la cual transcurre a través de distintos pavimentos que no tienen más finalidad que –con la excusa de participar entre las ruinas de esas construcciones antiguas–, hacer la vida imposible a los conductores. Pero si tus reflejos no son los mejores, olvídate. Por otra parte, los giros en ángulo recto, las masas de cemento y los entornos agobiantes, harán de su presencia la razón de su existencia en "Hoja"; el circuito ambientado en una típica ciudad del siglo XXI, contaminada y oscura.

También existen competiciones a través de un cañón con infinidad de rutas alternativas, que deberás elegir si quieres ganar la carrera, o las que se desarrollan sobre la superficie de una montaña en donde se han encontrado extrañas criaturas extraterrestres. Al principio parecerá fácil, pero a medida que la carrera transcurre, la pista se complica y el firme deja de ser lo que su propio nombre indica. En "Cañón" y "Montaña", encontrarás además de todo eso tanta emoción y oportunida-

El juego nos ofrece nueve coches inspirados en fieros animales: tigres, leones, escorpiones, mamuts, mantis...



des de usar tus armas contra quienes te persiguen y preceden, como en cualquier otro circuito. "Isla", "Agua" y una pista secreta, vienen a completar la oferta de Ubi, –que parece haber hecho de los juegos de carreras de coches una especialidad de la casa–. El primero es el más sencillo de todos los circuitos y discurre por la arena, el segundo en el fondo del mar con gran variedad de armas para recoger y mucha violencia para regalar, y la última... la más difícil... ¿No sería una contradicción desvelar sus secretos? Tan sólo uno: llegarás hasta ella después de haber superado los demás.

El truco es...

No caigas en la dinámica de recoger todas las armas que puedas y olvidarte de los escudos, porque también serás atacado y a veces aquello que te ataque revoloteará unos segundos alrededor de tu vehículo, dándote la oportunidad de protegerte con el escudo. Lleva uno siempre que puedas.

En definitiva, una gran oferta que puede completarse con una cifra que llega a alcanzar los 72 circuitos combinando las distintas características que ofrece S.C.A.R.S, y que además pretende disuadir al jugador de la utilización de métodos convencionales para recorrerlos. Una luz roja agresiva que pretende materializar la rabia que contiene el aburrimiento programado. Este juego trata de ofrecer ante todo, la oportunidad de hacer con los coches todo aquello que no debe hacerse en el mundo real. Se trata, en definitiva, de un desafío constante.

Calificación

S.C.A.R.S.

Pros: Desarrollo gráfico ágil y con grandes efectos visuales. Jugabilidad excelente y efectos de sonido muy apropiados. Muy adictivo.

Contras: Los circuitos del juego son un poco cortos y además se nos ofrecen en un número un tanto escaso.

En busca de la esperanza

Powerslide

Los coches salen lanzados como si les llevara el diablo, pero el polvo que levantan no interrumpe la visión del objetivo primordial: ganar. No confíes en nadie, no tengas piedad e intenta sobrevivir, porque eso... no será nada fácil.

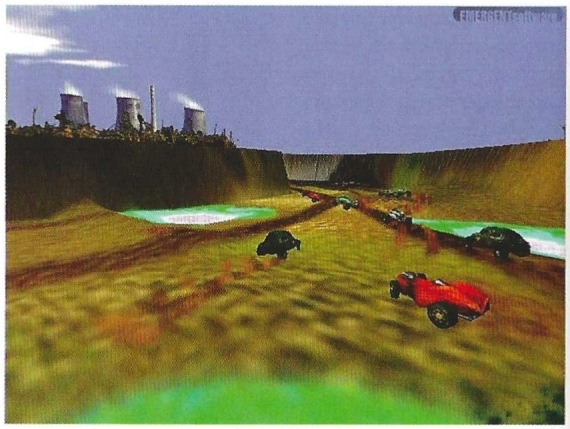
El año en el que se desarrolla la acción es el 2020. ¿La causa de tan locas carreras? Pues en realidad, no se sabe muy bien. Lo único cierto es que el 98% de la población ha sido barrida del planeta a causa de un holocausto de proporciones bíblicas, y que los que han logrado continuar con vida, alguna diversión deberían tener, ¿no? Máxime cuando las carreras son ilegales, muy peligrosas y, sobre todo, excitantes.

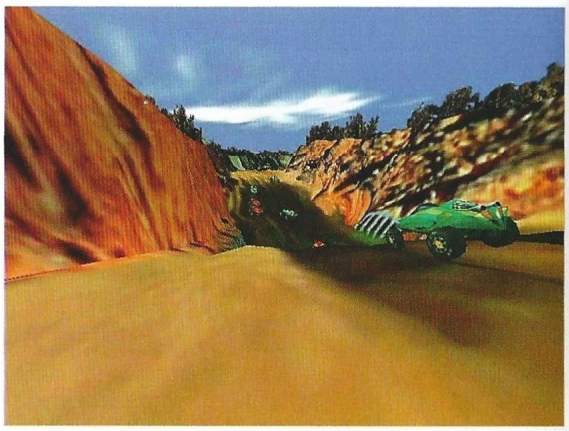
Por lo demás, se trata de un juego de carreras de coches en el que puede hacerse el bestia de forma mucho más creíble de lo que se hace en la mayoría de ellos, debido a que el grado de realismo ha sido considerablemente aumentado, gracias al conjunto de gráficos impecables y efectos especiales y de sonido bastante logrados, que convive en estrecha relación con una jugabilidad intachable y una gran facilidad de manejo en la conducción de los coches. A primera vista se sospecha que la productora ha vertido todos sus esfuerzos principalmente en el aspecto visual del juego, porque del producto como tal, no nos descubre nada que no se haya hecho ya en cuanto a jugabilidad se refiere.

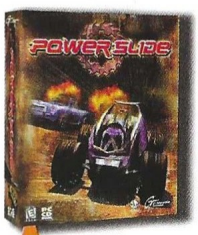
Detalles

Para no llevarnos a engaño, lo cierto es que el juego ha de disfrutarse con una tarjeta 3D. Podrás jugar de cualquier otra forma, como ocurre con tantos productos, pero lo que tendrás entre manos será tan precario, que no vale la pena siquiera comentar su apariencia. Eso sí, cuando la tarjeta 3D entra en acción, se abren las puertas a un mundo repleto de minuciosos detalles en donde prácticamente puedes sentir el reseco sabor del polvo levantado en las pistas de arena. Las grietas de la tierra ultrajada casi piden agua a gritos, las texturas de los entornos en donde se juega tienen calidades fotorrealistas, y su capacidad de exploración en los terrenos 3D abruma, aunque llega un momento en que no puede continuarse más allá. Y eso que la variedad de superficies sobre las que tienen lugar las carreras, son de lo más variopinto: asfalto, arena, tierra, hormigón, roca desnuda...

En cuanto a los coches, de iguales calidades que las pistas, lo que más llama la atención son los elementos que forman el sistema de suspensión. Una ventaja que lleva a mostrar independientemente las cuatro ruedas del vehículo, moviéndose a merced de la configuración del terreno. A veces este asunto es la



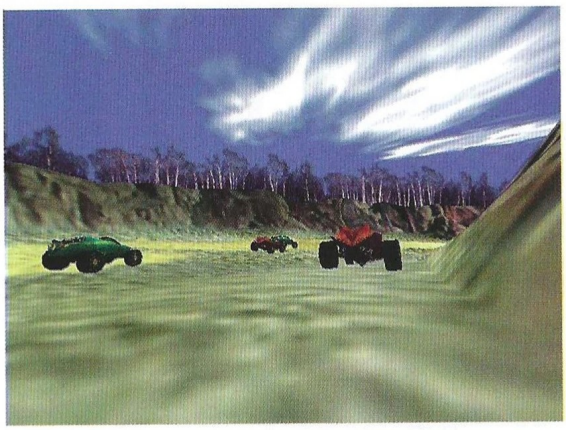




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, 20 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 12
Editor: Ratbag
Distribuidor: New Software Center

La variedad de superficies sobre las que tienen lugar las carreras es de lo más variopinto: hormigón, roca desnuda, tierra, arena, asfalto...

causa directa de un descontrol casi total del coche, pero te transporta a una realidad virtual que tiene más de lo primero que de lo segundo.

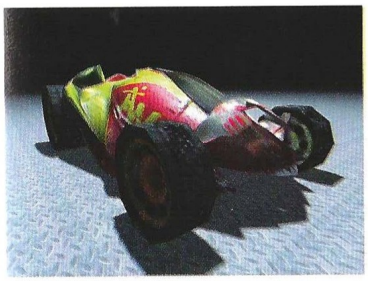


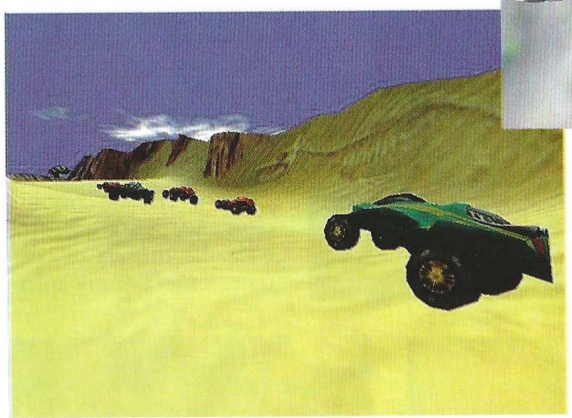
Más leña

Por si el juego no fuera suficientemente divertido para un jugador, el modo múltiple, que da vía libre hasta doce jugadores, permite el descarnizado uso de un joystick Force Feedback, con el cual puedes llegar a tener sensaciones de absoluta brutalidad –para quienes no lo conozcan, se trata del joystick que se mueve de acuerdo con lo que acontece en pantalla–.

El truco es...

Cuando corras en el circuito de la presa, tendrás que tomar muy abierta la curva que te permita correr por la pared propia de la obra de ingeniería. Así saldrás disparado hacia el siguiente tramo de pista de la carrera arañando unos segundos.





En cuanto al número de circuitos y de coches, la verdad es que no es nada del otro mundo aunque resulte suficiente por los pelos. Tan sólo remarcar que el nivel de inteligencia artificial que exhiben los coches de los oponentes, está suficientemente ajustado, aunque a veces parecen sufrir lo que podríamos definir como lapsos; un buen ejemplo podría ser cuando corres en sentido contrario al discurrir de la carrera general y un coche es capaz de chocar de frente contra ti sin hacer nada por evitarlo. Aunque esto es circunstancial...

Calificación

Powerslide

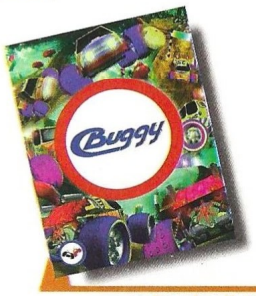
Pros: Ágiles gráficos y juego muy dinámico. El interfaz es sencillo y la jugabilidad alta.

Contras: El juego no ofrece muchas novedades. La respuesta de los coches es un tanto "blanda" respecto de los terrenos por los que corren.

Microlocura

Buggy

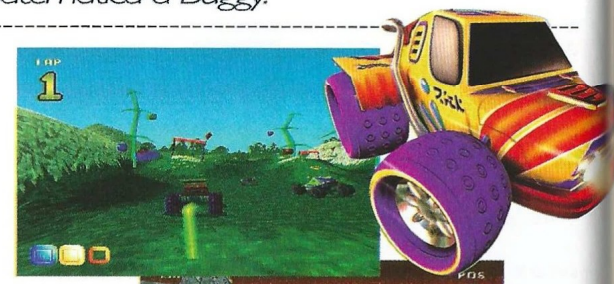
La ventaja que tienen las miniaturas frente al mundo real en el que se desenvuelven, es que todo se multiplica por diez. Y si imaginaste un juego divertido alguna vez, aplica la operación matemática a Buggy.

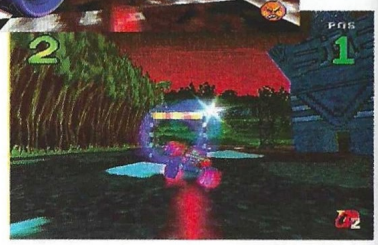


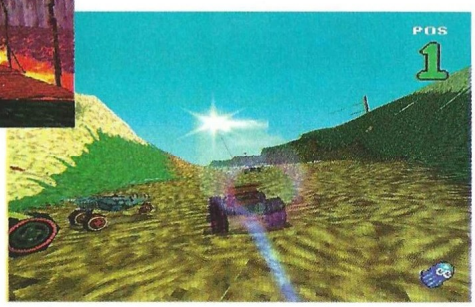
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 20 Mb de disco duro, Windows 95, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames

Pequeños, eficaces, rápidos, agresivos... Son calificativos que podrían definir a la perfección la forma de actuación de estos "bichos". Pero es que además, su jugabilidad es total, son amenos y proporcionan emociones que nunca sospecharías. Basando el éxito de sus correrías en ofrecer la acción más trepidante, Buggy comparte con quien se deje atrapar en sus redes un buen concepto de juego de coches de carreras. Con dieciséis pistas por delante, estos vehículos radiodirigidos ofrecen numerosos recorridos llenos de trampas, saltos descabellados y una competencia por alcanzar el primer puesto entre los participantes, digna de los más altos grados de barbarie... simpática.

Las metas volantes que atravieses te permitirán continuar con más fuerza, pero es que cuando tus oponentes rivalizan en rapidez de reflejos contigo, o hacen alarde de una inteligencia artificial más que acertada, la perfecta respuesta de los coches sobre el terreno que pisan, a veces se convierte en un inconveniente que los más despabilados podrán aprovechar para explorar los atajos. Entre los doce coches disponibles, priman las singularidades de sus características, puesto que cada vehículo es único. En cualquier caso, tendrás que acceder a determinadas pistas para poder usar algunos de los coches más exclusivos. Como de costumbre casi para todos los productos que han aparecido en los últimos meses, este juego necesitará tarjeta 3D para disfrutarlo como Dios manda, dado que sus gráficos en alta resolución no admiten otra cosa. La música es bastante cañera –muy apropiada para el desarrollo del juego–, y el huracán que formará en tu ordenador, tardará tiempo en dejar de sentirse...







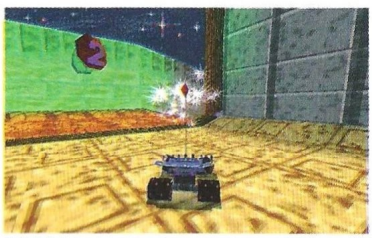
El truco es...

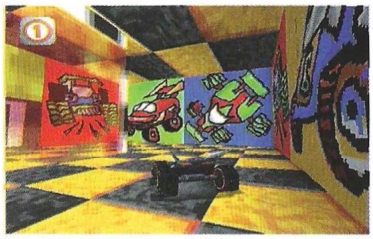
Ante todo, realiza las acciones propias de la conducción un segundo antes de lo que preveas interpretará el coche, porque la velocidad es tal que deberás anticiparte a los acontecimientos. Si no lo haces así, estarás perdido.

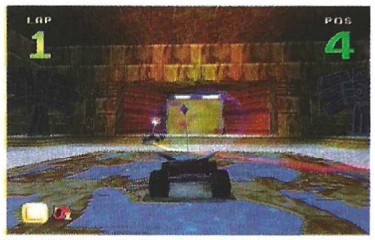
Calificación

Buggy

Pros: Ágil y dinámico, el juego es un torbellino entre tus manos. Ofrece muchísima acción y un alto grado de adicción.
Contras: Necesitarás un equipo potente para mover esta gran montaña rusa. Casi no te enteras del transcurso de los acontecimientos por su rapidez.

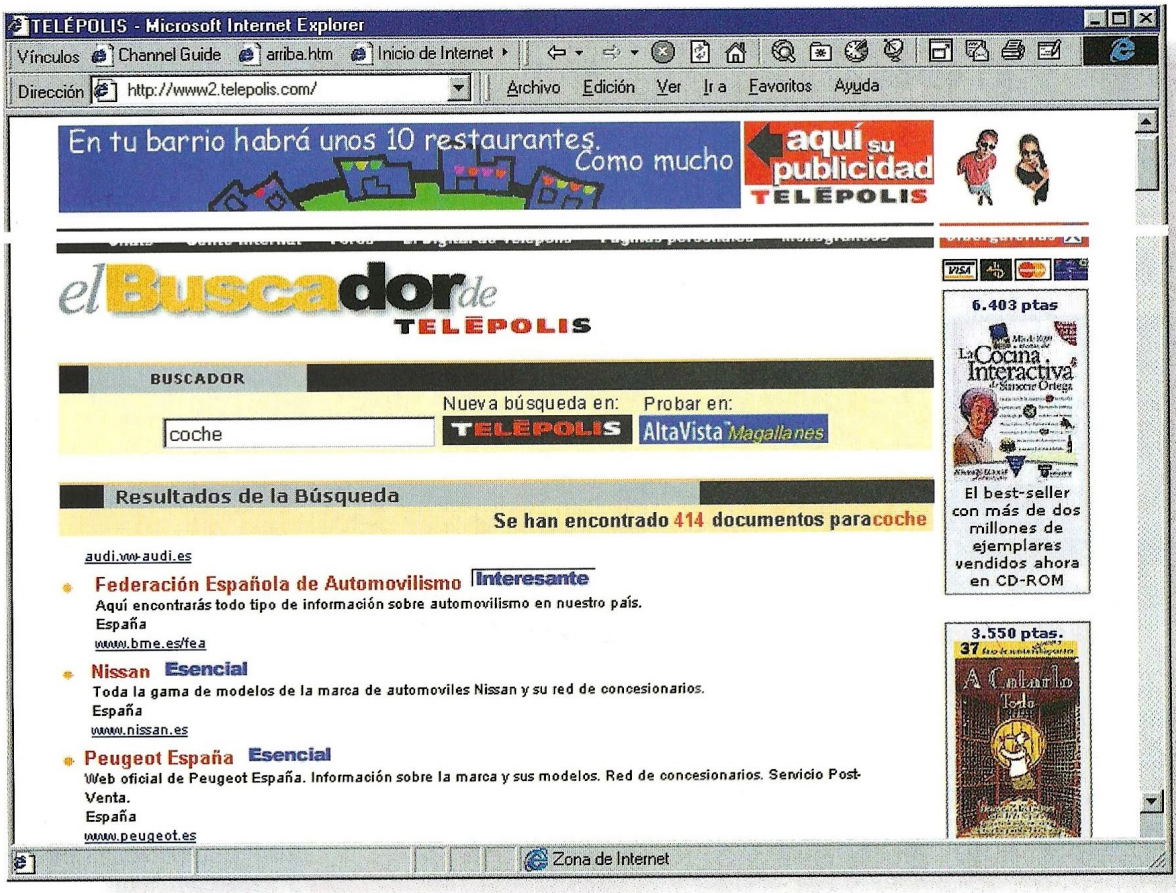






Queremos que uses los Buscadores de la competencia...

Qué tal si, por ejemplo, buscas la palabra "coche"...



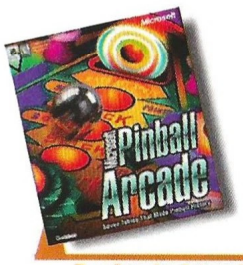
Pruébalos. Compáralos con nuestro buscador.
Te darás cuenta de la calidad de nuestras búsquedas

http://www.telepolis.com **TELÉPOLIS**
Tu punto de partida en Internet

La re-evolución

Pinball Arcade

Pocas veces se tiene la oportunidad de ver crecer un producto a lo largo de sesenta años. Ahora, en un esfuerzo sin precedentes, Microsoft nos ofrece la oportunidad de un viaje único: una inmersión en el mundo del pinball, que abarca desde su nacimiento hasta el ejemplar más evolucionado...



Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 ó 32 Mb de RAM para Windows 95 ó 98 respectivamente, 640x480 256 colores, CD-ROM 2x, disco duro, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

En 1931 aparece Baffle Ball, un sistema de juego novedoso para la época que consistía en un tablero inclinado lleno de obstáculos. Lanzando una bola de acero por un canal hacia la parte superior de la mesa, había que conseguir que la bola cayera en determinadas casillas con diferentes puntuaciones. Ganaba quien más puntos sumase. En 1947, Humpty Dumpty incorpora a una mesa más moderna pero de igual filosofía, una cabecera llena de luces, y unas barras móviles que permiten impulsar la bola hacia la parte superior de la mesa para que tarde más en caer: eran los albores de una industria que pronto se convertiría en la dueña casi absoluta del tiempo de ocio para varias generaciones.

Precursores de las máquinas recreativas informatizadas, el mundo del pinball vivió su edad de oro justo antes de la aparición de los videojuegos informáticos, y aunque ha sabido mantenerse en buen estado para su edad, los continuos ataques del PC y la consola, han derribado los sólidos cimientos en donde se asentaba hasta el punto de absorber su materialidad –elemento característico de su raza– y desarrollarle en el anodino mundo de la realidad virtual, que muchos se empeñan en hacer cada vez más creíble. Así, en 1950 ya se colocan las barras móviles –flippers–, en la parte inferior del tablero, cobrando las mesas un aspecto similar al que hoy tienen. En años sucesivos se añaden numerosos elementos de juego tanto activos como pasivos, pero hay dos fundamentales diferencias respecto de todo lo anterior: el uso de las pantallas digitales y la inclusión de varios pisos de pistas en una misma mesa.

En fin, un paseo por la historia de la evolución en el pinball a través de siete mesas, unas arcaicas y otras muy sofisticadas, que han sido clonadas con absoluta fidelidad para el PC, añadiendo una base documental con explicaciones técnicas, históricas y de juego para los amantes del pinball que quieran saber más. Un buen trabajo que no obstante olvida el principal placer de estos juegos: el estar de pie, empujarlos para arañar unos puntos, el peso de la bola de acero en el pulsador... sensaciones que tememos, nunca volverán. Un CD es más fácil de transportar y menos caro ¿no?.

El truco es...

En la mesa Knock Out de 1950, el pinball también comprende un combate de boxeo. Dependiendo de cómo se desarrolle, la barrera que impide a las bolas colarse hasta abajo, se mantendrá o no. Sólo depende de ti.

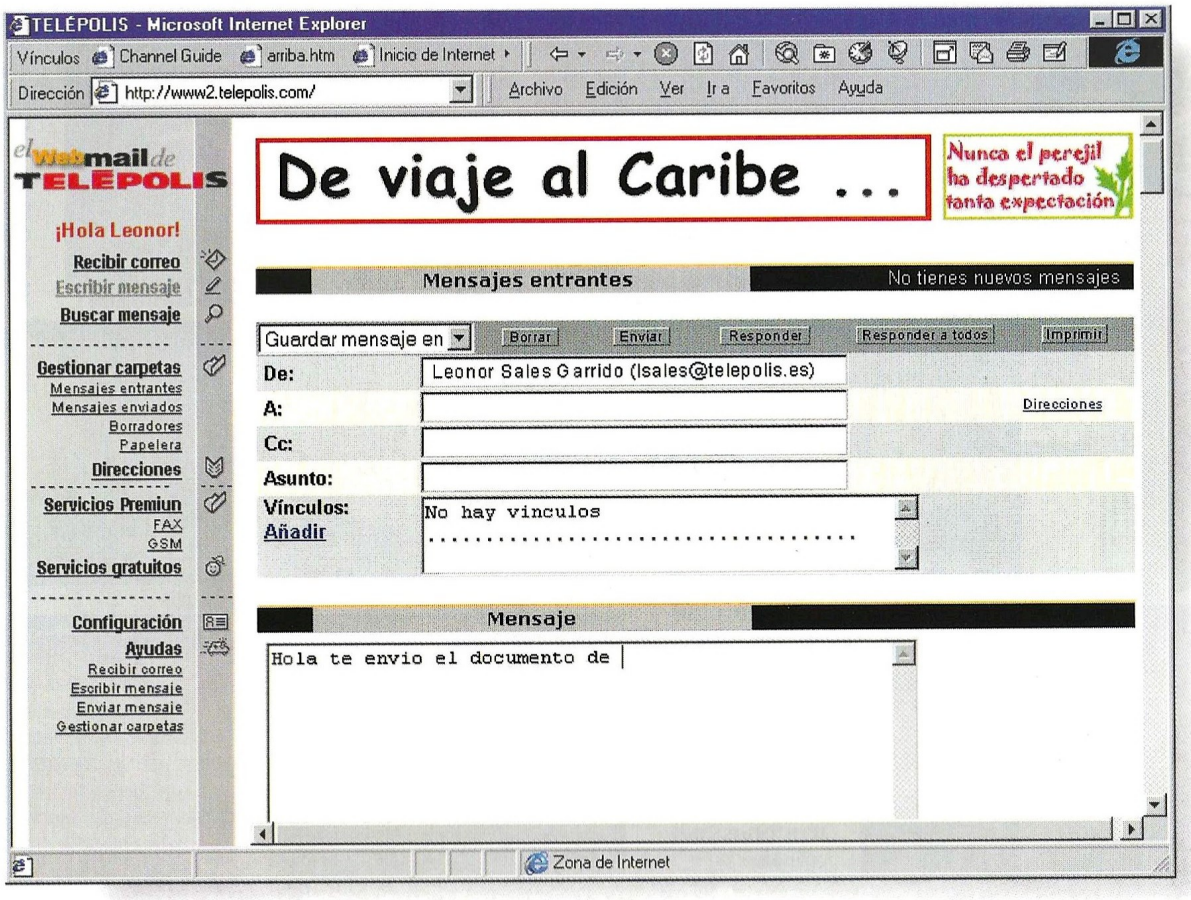
Calificación

Pinball Arcade

Pros: La representación gráfica de las mesas exhibe una calidad soberbia. Los efectos de sonido y la banda sonora merecen un diez.
Contras: Las mesas de los primeros años, aparte de su interés documental, no tienen mayor misterio.

Puedes encontrar
Correo gratuito
en muchos otros Webs

**pero sólo en Telépolis lo tienes personalizable,
con 4 megas de espacio en disco...**



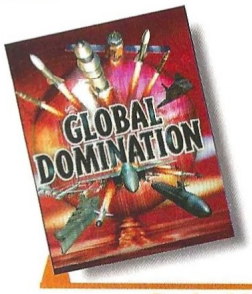
Fácil, seguro, fiable, en castellano
y con acceso a tus otras cuentas

http://www.telepolis.com **TELÉPOLIS**
Tu punto de partida en Internet

El fin del mundo

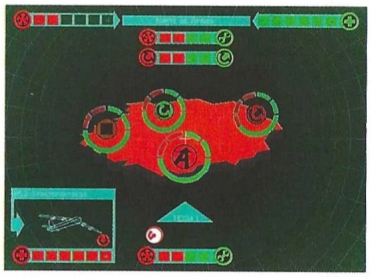
Global Domination

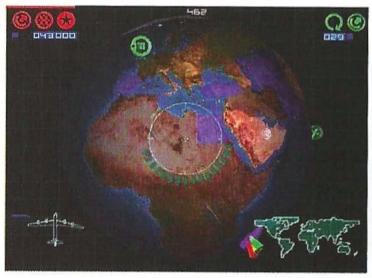
El típico sueño de los megalómanos se hace realidad en este juego: conquistar el mundo con unas cuantas teclas y pulsaciones de ratón.

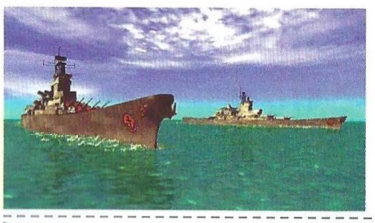


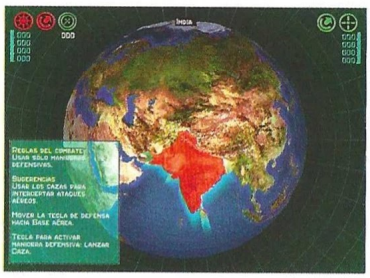
Precio: 5.990
Requerimientos : Pentium 133MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Erbe

Este juego es tan sencillo gráficamente como lo es de jugar. El globo terráqueo es el campo de batalla, y al principio, el jugador controlará un único territorio con un silo de misiles para defensa y otro para ataque. Con un botón del ratón se disparan unos y con el otro los otros. A medida que se avanza en las misiones, los objetivos son más numerosos y complejos dentro de una misma misión, y también se incorporan nuevos sistemas de defensa y ataque, así como armamento y territorios adicionales.









Cada misión comienza con un vídeo informativo donde aparecerá una serie de personajes pertenecientes a la organización militar Ultra, de la que el jugador forma parte y quien asigna todos los objetivos durante el juego. Además, durante el combate, una voz femenina ofrecerá información puntual de los sucesos más importantes.

A pesar de que la filosofía externa del juego pueda parecer otra cosa, por ejemplo estrategia, en realidad es la acción el componente vital, convirtiéndose casi en un trepidante mata-marcianos a medida sobre todo que se avanza en el juego. La opción multijugador ya es la debacle, el caos casi absoluto dependiendo del número de jugadores. Con un puñado de teclas y el ratón resulta bastante difícil hacerse con el control de varios territorios, y sólo una mente adiestrada casi en artes marciales y con un dominio absoluto de los reflejos y la precisión, será capaz de hacerse con el juego. En cualquier caso, Global Domination resulta más desquiciante y desconcertante que divertido, si bien es posible que algunos jugadores lo encuentren adictivo, ya que no requiere grandes dosis de imaginación.

El truco es...

Cuando te asignen un segundo objetivo durante una misión, cúmplelo de inmediato. Si fracasas, cuando vuelvas a jugar dicha misión, prepárate con antelación para cumplirlo. Por ejemplo, si sabes que tendrás que llevar un barco a una zona más adelante, envíalo desde el principio.

Calificación

Global Domination

Pros: La originalidad del diseño es indiscutible, y la calidad de las secuencias de vídeo bastante alta. Está en castellano.
Contras: Es una rareza bastante incómoda de jugar que por añadidura, exige demasiados reflejos con demasiada rapidez incluso en el nivel fácil.

Lo que te ofrece

El Digital Hoy

lo puedes encontrar en muchos lugares...

en El País, en Abc, en El Mundo, en El Periódico, en La Vanguardia, en Expansión, en As, en Marca, en El Mundo Deportivo...

Pero sólo El Digital Hoy te lleva gratis cada mañana los titulares de la prensa a tu buzón

http://www.telepolis.com **TELÉPOLIS**

Tu punto de partida en Internet

Ave de presa

Fighter Pilot

Desde sus comprometedoras campañas en solitario, hasta un mano a mano en modo multijugador, la esencia de Fighter Pilot puede resumirse en tres palabras: localiza, aniquila y huye.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95 ó 98, 85Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

Este juego de acción instrumenta una de las constantes de la historia de la guerra: las persecuciones. Se trata de un acercamiento a los simuladores de combate aire-aire, aire-tierra, que ofrece distintos niveles de dificultad, por lo que resulta ideal para quienes quieran iniciarse en este mundo. Tanto en el modo multijugador como en el que te permite volar las misiones solo, la emoción está servida a cargo de buenos gráficos que no llegan a ser muy descorazonadores incluso cuando no se usa tarjeta 3D, circunstancia casi olvidada por la mayoría de las productoras.

Antes de volar, se te explicará en qué consisten las acciones que deberás realizar en cada misión. Tendrás un asistente de voz para el vuelo e indicadores de los movimientos enemigos en el radar. Una segunda ventana te mostrará la situación de los aviones contrarios y el recorrido de los misiles hasta alcanzar sus objetivos. La acción estará servida en cuatro bandejas de plata que podrás pilotar: el ágil y versátil F/A-18 Hornet, el indetectable F-117A Stealth, un SU-35 Flanker bastante resistente y veloz, y el as de la maniobrabilidad F-22 Raptor. Los efectos especiales, las distintas vistas del aparato que pilotas, la increíble credibilidad de las explosiones y su rápida respuesta, eso sí, en una máquina suficiente con tarjeta 3D, colocan a Fighter Pilot en una cómoda posición dentro del panorama de los juegos de acción para los próximos meses. En definitiva: diversión y mucha acción sin complicaciones.

El truco es...

Si continúas con un vuelo lineal cuando un misil te tiene en su punto de mira acabarás mal. Realiza las maniobras más absurdas y atrevidas aunque te parezcan ridículas: sólo así conseguirás librarte de una muerte más que probable.

Calificación

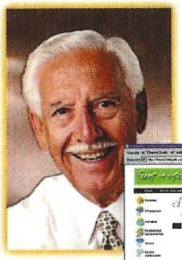
Fighter Pilot

Pros: Producto ideal para principiantes. Gráficos soportables aún sin tarjeta 3D. Ágil y divertido. Interfaz sencillo y música animosa.
Contras: Un poco escaso en cuanto a prestaciones. Se trata de un matamarcianos con un elemental caparazón de simulador aéreo.

Presentamos la nueva versión de TELÉPOLIS

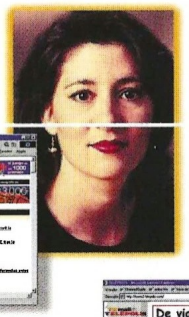
[aunque pronto habrá 500.000 versiones más]

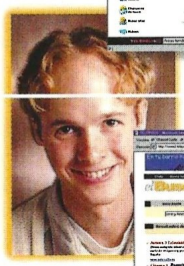
Jorge compra todos sus libros en las Cibergalerías de **su Telépolis**



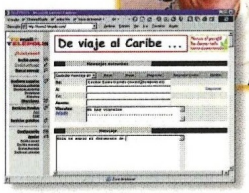
Don José consulta en **su Telépolis** el Tiempo que hará hoy en su ciudad

María lee El Digital Hoy de **su Telépolis** para estar al día





La señora Leonor escribe gratis a su hija con su cuenta de Webmail de **su Telépolis**



Dani encuentra los webs de sus películas favoritas gracias al Buscador de **su Telépolis**

Presentamos el primer portal-web PERSONALIZABLE: ponle lo que más te gusta, quita todo lo que no te interesa, distribúyelo como prefieras. Crea gratis tu propia versión de Telépolis.

En **Telépolis 3.0** encontrarás todos los servicios gratuitos para sacar provecho a Internet. **Personalízalos**. Decide cómo quieres que sea tu Home, consulta tu *horóscopo*, conoce el *tiempo* de tu ciudad, recibe los *resultados de tus equipos deportivos*, cuelga tus *páginas personales, utiliza gratis* tu propia *cuenta de correo*, encuentra los mejores links de la red, selecciona los temas sobre los que quieres recibir información y mucho más de lo que te imaginas. Haz un **Telépolis** a tu medida.

TELÉPOLIS

[Tu punto de partida en Internet]

http://www.telepolis.com

Telépolis es una marca registrada de IPmultimedia SL, Grupo Anaya. Tel. 93 225 99 80

Oler el césped

FIFA 99

El fútbol sigue siendo el deporte rey en Europa, y la cantidad de juegos que sobre él existen bien podrían llenar las páginas de esta revista, aunque de todos ellos hay uno que destaca desde sus primeras versiones: el FIFA de EA Sports.

En la nueva versión de este aclamado simulador futbolístico no se aprecian grandes cambios, con la excepción de nuevos movimientos de los jugadores en el terreno de juego, una presentación apoteósica y espectacular (como casi todas a las que nos tiene acostumbrados EA Sports), y mucho, mucho césped.

El cielo está encapotado

Podemos competir en varias modalidades de juego que se encuadran bajo los epígrafes amistoso, partido rápido, temporada, gol de oro y liga estelar europea. Los terrenos de juego de los estadios (desarrollados con la tecnología Virtual Stadium) han sido fielmente reflejados en el juego (como en las versiones anteriores), y podemos competir sobre el césped de Copenague, Dortmund, Estambul, Lisboa, Liverpool, Madrid, y algunos otros. Gracias a los efectos de la aceleración Voo-doo y a la implementación de características que condicionan el juego en la programación, es posible cambiar las condiciones atmosféricas del campo para ambientar aún más si cabe los encuentros; así, es posible jugar nevando, lloviendo, con un sol de justicia, con niebla, etc. No siempre va a hacer sol el día del partido, y la verdad es que el aspecto del terreno de juego mientras caen los copos de nieve está perfectamente conseguido. Añadido a esto, y como muestra de la calidad de la simulación, es posible configurar los reflejos y velocidad de los jugadores para que achaquen el cansancio físico, de modo que sea realmente imprescindible recurrir al banquillo y hacer los cambios oportunos en la plantilla durante el juego.

La otra cara del fútbol

Los aditamentos multimedia también están presentes en este título, y podemos asistir a la retransmisión del partido en tiempo real de la mano o, mejor dicho, de la boca del conocido comentarista deportivo Manolo Lama, que ya prestara su popular voz en la anterior versión de este simulador.

Aunque no podemos dirigir el equipo o el club al estilo de La Liga de Fútbol 98-99, queda abierta la opción de practicar tácticas y cambiarlas en tiempo real durante el partido para desequilibrar el juego del contrario. En el terreno de gestión y entrenamiento del equipo, también es posible crear un equipo personalizado y editar cada jugador para asignarle las características que estimemos oportunas según su posición en el campo. Dotar de la máxima velocidad y destreza a los delanteros, y algo de agresividad a los defensas, sería una opción a tener en cuenta a la hora de crear un equipo.

Quizá esperábamos para esta nueva versión cosas como que nuestros jugadores preferidos prestasen su rostro mapeado sobre los muñecos del juego, y de este modo personalizar y escalar unos metros más en la montaña de alcanzar la realidad. Por lo visto la cosa no ha podido ser, pero no desesperamos porque sabemos que esta característica al final llegará. Al menos en la creación de los jugadores han intentado asemejar ligeramente los rasgos con los de los jugadores reales; por ejemplo, Seedorf lleva un peinado de lo más afro y Roberto

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 30Mb de disco duro libres, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 4x, joystick, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 20
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Es posible crear un equipo personalizado y editar cada jugador para asignarle las características que estimemos oportunas

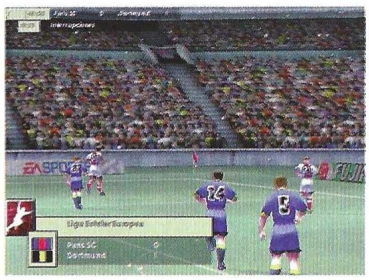
Carlos está más pelón que el balón de fútbol, con lo cual la recreación es bastante acertada.

Movimiento y dribbling

Si las animaciones de los jugadores en la anterior versión del juego (capturadas de los movimientos de jugadores reales) estaban realmente conseguidas, en esta versión se suman un buen número de ellas, y los jugadores se dan palmaditas en la espalda, charlan entre ellos y hasta se colocan bien las medias y las espinilleras; será para salir en la foto... En esta línea de animación y movimiento se mantienen las maniobras que podíamos ejecutar con el jugador como cabecear, disparar, realizar entradas a ras de suelo (algunas con mala intención), desplazar con el codo, hacer globos, pasar y, en resumen, todos los movimientos que puede hacer un jugador real en el campo. Bueno, todos excepto los de Ronaldo, Rivaldo, Romario y todos los que llevan la R de Brasil.

Si queremos practicar algunos movimientos especiales, lo mejor será dirigirse al apartado de entrenamiento para no sentirse presionado por el acoso de los contrarios, y así poder practicar a nuestro antojo.

Para seguir el ritmo del partido, FIFA 99 mantiene su política de gestión de cámaras en el campo al igual que ocurre con la totalidad de los juegos de EA Sports, pudiendo alternar entre los distintos tipos de vista correspondientes a las diferentes cámaras: torre, estadio, televisión, gol, sobre el balón, etc. Si a esto le añadimos la calidad de los gráficos Virtual Stadium y el soporte para aceleración 3Dfx, el resultado es espectacular, aunque por lo que hemos podido ver, sin cambios que destacar (en cuanto a la calidad gráfica) al de la versión anterior. Es un juego en el que tan sólo queda simular el olor a césped recién cortado.



El truco es...

Practicar mucho los golpes con efecto, sobre todo en los libres directos, ya que es fundamental para marcar gol. No conviene pararse con el balón controlado, puesto que el contrario nos puede arrebatar el esférico rápidamente. Si abusamos de las entradas duras podemos acabar con todo el equipo en el banquillo.

Calificación

FIFA 99

Pros: Jugabilidad elevada y gran nivel de detalle. Las animaciones de los jugadores están muy conseguidas y el control del balón es realmente bueno. Se agradece la posibilidad de poder cambiar de táctica en pleno juego.

Contras: Los mapeados de los rostros no proceden de los jugadores reales, como en el caso de NBA Live 99, pero somos conscientes de la elevada carga gráfica que ello supondría para el número de jugadores que se están moviendo a un mismo tiempo por el terreno de juego.

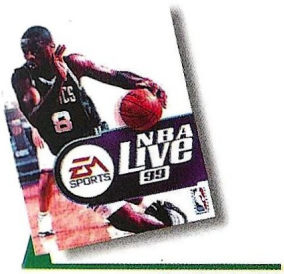
"Ding Dunk"

NBA Live 99

Lo que Microsoft habría llamado "Frog Simulator", Electronic Arts lo ha convertido en la imagen más viva y real de la NBA. Saltos estratosféricos y mates espectaculares al ritmo de las "cheerleader girls".

Con la reciente polémica que ha surgido en la National Basketball Association sobre el acuerdo al que deben llegar la Asociación de jugadores y la organización a la hora de repartir los jugosos e inflados dividendos que reporta este deporte en Estados Unidos, en el momento de escribir estas líneas aún sigue aplazada la temporada 98/99, y no parece que se llegue a un acuerdo resolutorio que satisfaga a ambas partes (si estás leyendo este artículo y ya ha comenzado la temporada NBA, disfrútala; si esto no es así, no te preocupes y sigue leyendo). Resulta paradójico que se llegue a una situación de esta índole en una liga en la que sus jugadores perciben sueldos inimaginables, y la competencia de cadenas de televisión y anunciantes mueven cantidades de dinero astronómicas con las que en principio todo el mundo podría contentarse. Este debe ser el modo de vida americano.

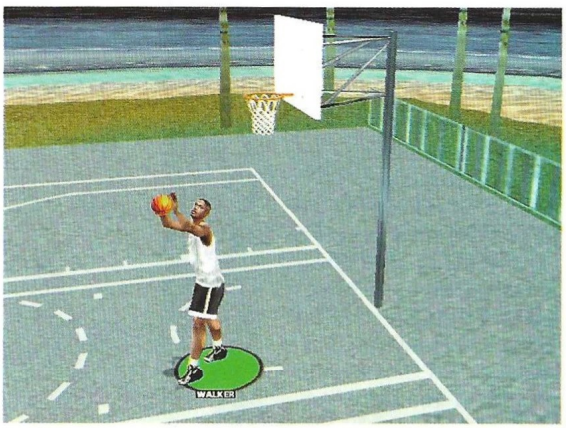
No obstante, y al igual que ocurre sorprendentemente (según las encuestas) con más del 60% de los NBAmaníacos americanos, no nos importa mucho el que comience o no la temporada, puesto que podemos disfrutar de ella en el monitor de nuestro PC de la forma más realista y de un modo mucho más participativo. EA Sports nos presenta NBA Live 99, un "más de lo mismo" pero con un aspecto imponente que se beneficia al máximo de la aceleración 3D de las tecnologías Voodoo para sacar partido de sus increíbles gráficos Virtual Stadium.



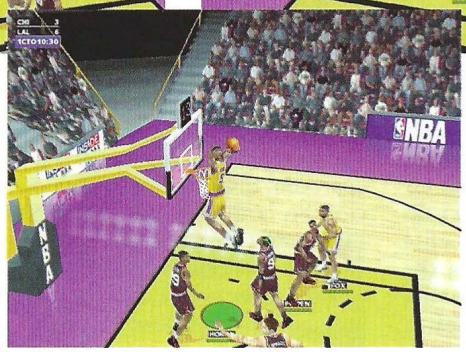
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 90Mb de disco duro libres, Windows 95 ó 98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

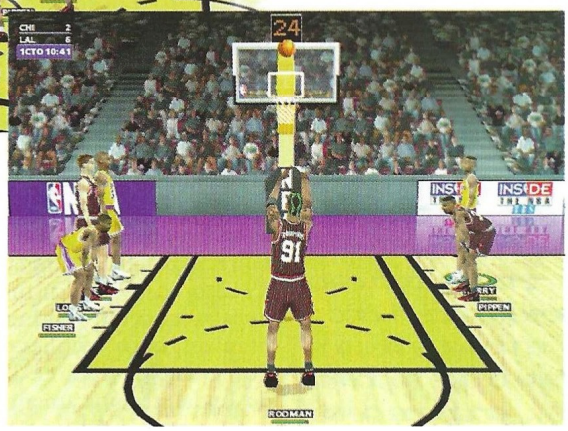
Ambiente USA

No es una marca de colonia con los colores y las estrellas de la bandera de Estados Unidos, sino lo que se respira cuando ejecutamos el juego y encontramos la interfaz sobrepuesta a un estadio real con su JumboTron colgado del techo. Todo es movimiento, desde el vídeo introductorio, frenético y vertiginoso con escenas reales de los protagonistas en las jugadas más espectaculares, hasta la mismísima interfaz, que nos permite configurar la competición. Hablando de la interfaz de usuario, ha sido remozada por completo y ahora resulta mucho más "NBA". Los distintos menús de configuración de opciones de juego aparecen y desaparecen alejándose de un estadio real. Los datos sobre jugadores y equipos se muestran al estilo de la TV sobre la enorme pantalla octoédrica que protagoniza la escena. Si en la anterior versión los fondos eran estáticos, en esta el movimiento no tiene tregua y hasta la interfaz principal hace uso de la aceleración 3D.



En lo que a las opciones de juego se refiere, no ha habido cambios sustanciales y se mantiene la mayor parte de las mismas. Las dos conferencias al completo, la lista del Draft completa y actualizada, los 29 equipos de la NBA con sus respectivos jugadores, los PlayOffs, el concurso de triples y la posibilidad de competir en modo multijugador, siguen presentes. Los rostros de los jugadores (mapeados partiendo de los jugadores originales) son realmente alucinantes, y tan fidedignos que incluso a la hora de editar un jugador o ver las estadísticas del mismo, se ha sustituido la fotografía que aparecía en la versión anterior por un vídeo del rostro del ciberjugador en movimiento.





Los rostros de los jugadores (mapeados partiendo de los jugadores originales) son realmente alucinantes

Matar desde el cielo

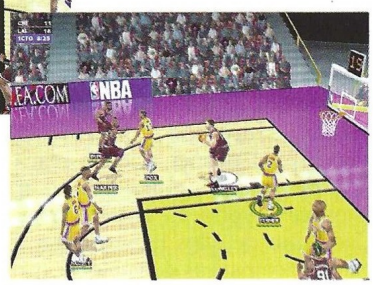
No, no pilotamos un avión, sino que estamos a los mandos de un Scottie Pippen o un Dennis Rodman, y la temporada de destrozar tableros está abierta. En esta versión de NBA se ha hecho tanto hincapié en la cuestión de los machaques que será necesario entrar en el modo entrenamiento (estaremos solos en una típica cancha de un parque con la camiseta sudada, controlando a nuestro jugador favorito), y practicar los por todos conocidos mates Windmill, Finger Roll, 180 Reverse, One hand, etc. Luego, en pleno juego, con otros jugadores haciéndonos bloqueos, tapones y recibiendo codazos, podremos aplicar a la velocidad del rayo lo aprendido para volar por encima del enemigo y embutir la pelota en el aro, cuidándonos siempre de no dejarnos la sesera en el marcador electrónico.

El truco es...

Pasar rápidamente el balón y sorprender al contrario en el contraataque. Como dicen en el argot baloncestístico, meterse hasta la cocina puede asegurar la canasta, o bien la falta personal de un contrario. También resulta interesante la opción de pasar a un jugador específico.

Dominar las posibilidades que existen de pases, bloqueos, mates, pivotes, amagos, etc., puede resultar un poco complicado, aunque podemos jugar al principio con los controles básicos de tiro y pase, y aun así lograr mates y canastas espeluznantes.

En resumen, no hace falta ya que los jugadores de la NBA y la organización quieran o no quieran empezar la temporada para disfrutar de este espectáculo. Una Coca Cola, un par de perritos, la gorra hortera de turno y un monitor de 21 pulgadas para que Divac quepa en la pantalla, y listos. "I love this game!"



Calificación

NBA Live 99

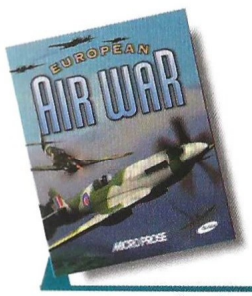
Pros: En esta versión el juego es más realista que nunca; los reflejos de los focos en la cancha, los comentarios y los rostros de los jugadores reales, reconstruyen de la manera más fidedigna este espectáculo americano.

Contras: Durante el juego aparece como un fantasma la sensación de que no dominas por completo a tus jugadores. Los movimientos automatizados en el momento de los mates restan algo de control al jugador, aunque con un poco de práctica aprenderemos las combinaciones de teclas para elegir el movimiento que deseamos ejecutar.

Por los cielos del viejo continente

European Air War

Ha llovido mucho desde la aparición del 1942 Pacific Air War. Un simulador que, sin duda, hizo historia. Tras su éxito, Microprose anunció que lanzaría su continuación. Pero para ello quería recabar la opinión del público. Así que, a través del correo electrónico, empezaron a llegar cientos de ideas para incluir en la nueva criatura. Todo esto sucedió hace 4 años, en los que hemos tenido que soportar anuncios de su salida, retrasos, nuevas fechas, retrasos, pero al final aquí lo tenemos.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM; Windows 95 ó 98, CD-ROM 4x, 10Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

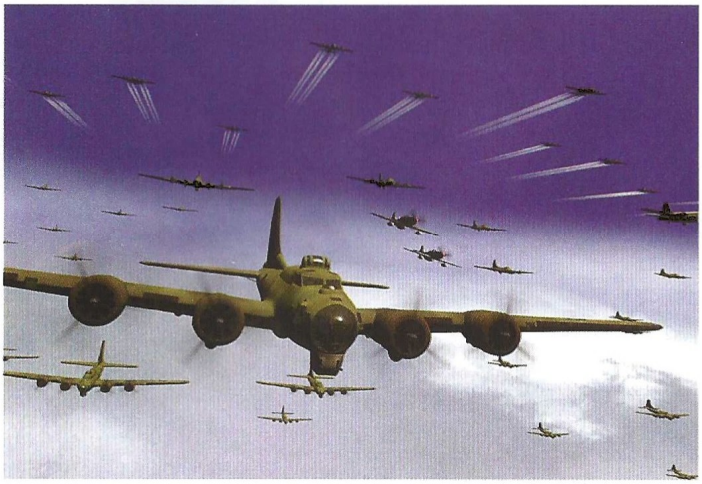
De los vastos océanos del 1942 Pacific Air War, pasamos al vasto campo de batalla de Europa. En esta ocasión, podremos volar aviones de los tres grandes contendientes en Europa, Alemania, Estados Unidos y Gran Bretaña. La Unión Soviética, de nuevo, se ha quedado fuera. Es una pena: puede que sus aviones no fueran tan famosos ni tuvieran tanto renombre como el resto, pero hicieron mucho en la derrota de la Luftwaffe; de hecho soportaron solos durante varios años todo el peso de la misma.

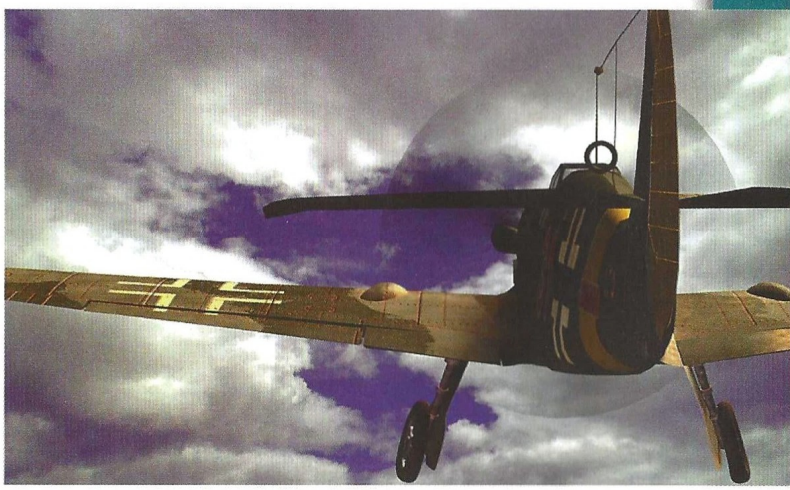
Tenemos la posibilidad de elegir el período de la guerra en el que queremos comenzar: durante la Batalla de Inglaterra, en 1943 o en 1944. En función de nuestra elección tendremos disponibles unos aviones u otros. Por ejemplo: durante la Batalla de Inglaterra únicamente podremos combatir del lado alemán o del lado inglés, y siempre con los aviones y modelos existentes en ese período de tiempo.

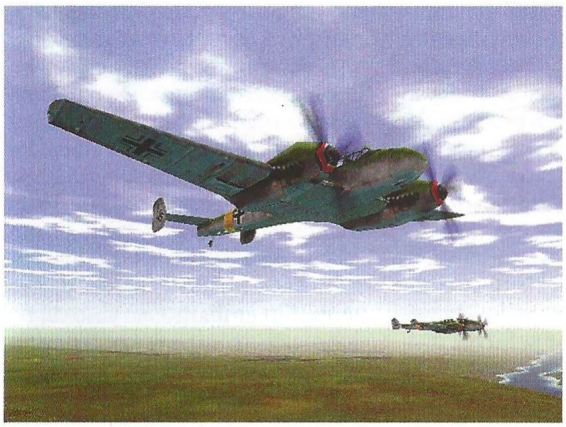
El total de aviones que intervendrán en el juego es de 20, incluyendo la V1. De estos, sólo podremos volar 11. Entre los primeros podremos encontrar el Boeing B-17 Flying Fortress, el Heinkel He-111, De havilland Mosquito y unos cuantos más. Y entre los segundos podremos volar, además de los archiconocidos Spitfire, Hurricane y Bf-109, el Me-262, el primer avión a reacción del mundo, el Fw-190, o el Hawker Typhoon entre otros. Cada uno de ellos tiene sus propias características de vuelo, comportamientos, etc. También se ha recreado fielmente la cabina de cada uno, siendo una auténtica delicia mirar alrededor y ver la cabina con todo lujo de detalles. Y, por supuesto, su aspecto exterior también se ha cuidado al máximo. Cada avión tiene sus propias insignias, podremos ver la suciedad generada por las ametralladoras o los tubos de escape de los motores. Cada bombardero tiene su propio "nose art", haciéndole único entre el resto. Los cristales de las cabinas son transparentes, pudiendo ver tanto el interior como a través de la cabina.

Para disfrutar del placer de volar estos aviones podremos elegir entre varias opciones que tenemos a nuestra disposición, desde un combate rápido volando cualquier avión a una campaña completa, aunque si lo único, por ahora, que nos interesa es poder ver cada uno de los aviones que aparecen, disponemos de una opción en la que se nos explica las características de cada uno de ellos, con videos incluidos en determinados casos. Como es habitual en los simuladores, tendremos desde las misiones simples, en las que podremos elegir bando y avión, a volar, y el combate rápido, donde apareceremos a lomos del primer avión que el programa elija. Esta vez no tendremos misiones de entrenamiento propiamente dichas. La única forma de entrenarse será cambiar la configuración del juego cada vez que queramos volar una misión de entrenamiento.

Además de la opción de campaña tenemos la de multijugador, con la que podremos jugar ocho personas a la vez a través de red o de internet. También disponemos de la posibilidad de jugar uno contra uno mediante el puerto serie o un módem. En la opción de campaña tendremos la posibilidad de elegir comenzar entre tres períodos: la Batalla de Inglaterra, en la que únicamente podremos volar en el bando alemán o el inglés (el americano no estará disponible ya que en 1.940 Estados Unidos todavía no había entrado en la guerra). La siguiente posibilidad es la de comenzar en 1.943, momento en el que Estados Unidos empezo a hacer notar su presencia con el bombardeo estratégico. La última posibilidad es comenzar la campaña en 1.944, año de la invasión de







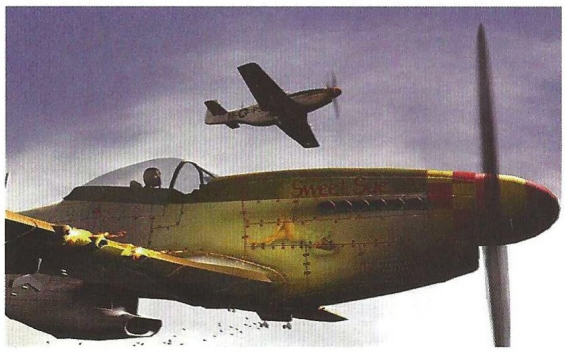
Normandía y del declive alemán. En cada período las misiones son históricamente exactas, cada una ocurre en el momento en el que sucedieron realmente.

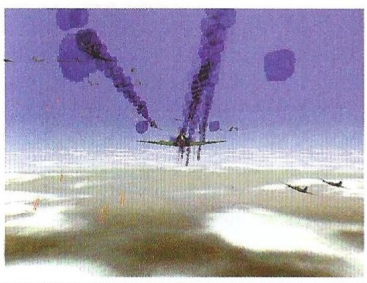
El tapete

Microprose lo tuvo fácil con el 1942 Pacific AirWar. Aquel simulador se desarrollaba en el Pacífico y lo único que había era una inmensa extensión de agua salpicada muy de vez en cuando por alguna isla, por lo que no resultó excesivamente complicado realizar el decorado. Pero en esta ocasión las cosas cambian. Estamos en Europa, y esta vez es al contrario, una inmensa extensión de tierra, salpicada de muy de vez en cuando por algún río o lago además del mar, pero no en extensión comparable al 1942.

El truco es...

Léete la sección "Lesson Learned". En ella, ases de todos los bandos implicados cuentan sus experiencias. Te ayudarán a sobrevivir.





La verdad es que esta vez también han logrado realizar un buen trabajo. No se han limitado a poner alguna ciudad por ahí, un riachuelo por allá y entre medias, verde. Cada metro cuadrado de terreno esta detallado: casas, árboles, campos de cultivo, ríos, lagos, ciudades, todo está en su sitio, donde estuvo en su momento. Para hacerse una idea del trabajo que ha debido costarles, la parte de Europa escogida incluye la parte sur de Inglaterra, Francia entera, los Países Bajos, Alemania y el norte de Italia. Todo ello al detalle.

Por último, comentar que disponemos de un manual en el CD, llamado "Flight School", donde podremos encontrar información tanto de cada uno de los aviones que intervienen en el juego como de otras cosas. Quizá lo más interesante sean las vivencias de pilotos reales durante la 2ª Guerra Mundial: en ellas nos contarán sus experiencias durante el conflicto, y las lecciones que aprendieron durante la confrontación, las tácticas que desarrollaron a partir de lo que vivieron.

Calificación

European Air War

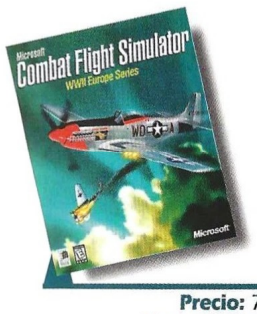
Pros: La fidelidad histórica con la que se ha tratado todo, desde las misiones hasta los aviones. La calidad gráfica conseguida es impresionante. Podemos oír a cada piloto hablar en su idioma, dándole mayor realismo si cabe.

Contras: A pesar de disponer de la opción de tiempo acelerado, habrá ocasiones en la que se haga pesado llegar al objetivo. Algunas misiones se parecen demasiado unas a otras.

El militar de la familia

Combat Flight Simulator

Desde su aparición hace casi diez años, Flight Simulator ha ido evolucionando. Mejores gráficos, más realismo, aviones más variados y un largo etcétera hasta llegar al Flight Simulator 98. Pero tanta evolución nunca tuvo en cuenta la posibilidad de atacar a otros aviones. El único vestigio de combate era y sigue siendo un Sopwith Camel de la 1ª Guerra Mundial...



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 230MB de disco duro libres, Windows95, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Ahora Microsoft parece haber querido poner remedio a esto y ha creado Combat Flight Simulator, algo así como la versión "guerrera" del Flight Simulator. Además de volar con aviones de la 2ª Guerra Mundial –cada uno de ellos con sus propias características de vuelo–, podremos derribarlos. Esta vez saldremos al aire para hacer algo más que volar por mero placer.

De vuelta al cole

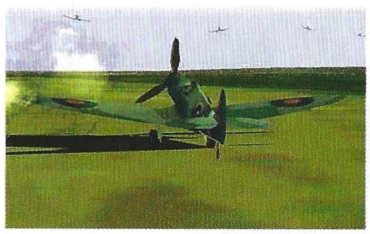
Acostumbrados como estabamos a la tranquilidad del Flight Simulator, en el que las únicas emociones fuertes eran aterrizar en un portaaviones o pasar por debajo del Golden Gate, el cambio a Combat Flight Simulator nos llevará a aprender o a refrescar conocimientos que no poníamos en práctica con el Flight Simulator. Tendremos que aprender a disparar con desviación, a aterrizar con medio avión agujereado, a esquivar al avión enemigo que no se despega de nuestra cola, y un sin fin de situaciones nuevas que nunca pensamos que nos llegaríamos a encontrar.

Pero no hay que preocuparse. Dispondremos de varias opciones para aprender a manejar un avión de combate. Tenemos a nuestra disposición misiones de entrenamiento que nos enseñarán a deshacernos del enemigo, a disparar y a todas aquellas cosas necesarias para sobrevivir a un combate aéreo. Además de todas estas misiones, podremos volar libremente para facilitarnos la familiarización con el avión. Podremos volar por donde queramos, eligiendo el avión entre los disponibles y cambiando el tiempo y el momento del día a nuestro antojo.

Llega el momento de poner en práctica todo lo aprendido hasta ahora, ya sea solo o acompañado. Disponemos de misiones sueltas en las que nos enfrentaremos a diversas situaciones, desde ametrallar un tren a escoltar un grupo de bombarderos, misiones reales aisladas que nos irán curtiendo en el combate para dar el salto a una campaña o una partida multijugador; además de esto, disponemos de una opción de comienzo rápido para los impacientes por empezar la lucha.

La opción de campaña nos posibilitará volar durante la Batalla de Inglaterra y durante el período de bombardeo estratégico. En la primera volaremos del lado alemán o del inglés, y en la segunda volaremos del americano o del alemán, por lo que ciertos aviones estarán solamente disponibles en una u otra campaña. Las misiones siguen un orden cronológico, no van saliendo aleatoriamente.

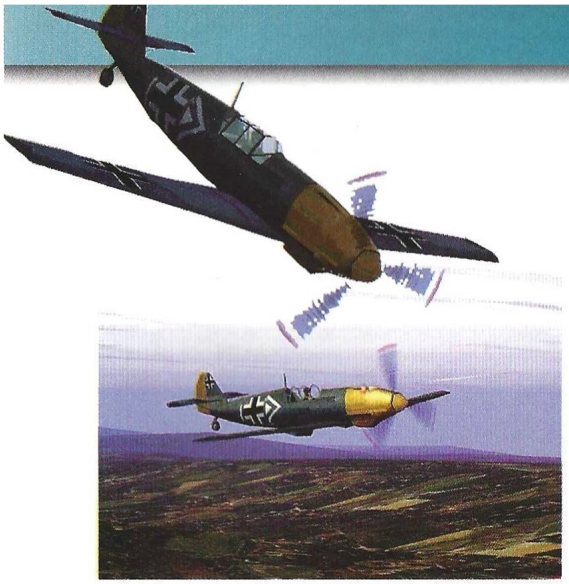
En todas las misiones comenzaremos en la pista de despegue dispuestos a dar lo mejor de nosotros. Tras arrancar los motores y despegar se nos dará la posibilidad de volar todo el camino al objetivo o "saltar" en el tiempo y en el espacio y aparecer directamente en él. Algo igual a lo que ocurría en el "Aces over Europe" de Sierra. Una vez cumplido nuestro objetivo, podremos seguir el mismo ritual que al venir: o volar todo el camino o "saltar".



La única forma de que nos den por buena la misión es, además de cumplir nuestro objetivo, llegar enteros a casa. De nada servirá si, tras cumplir con éxito la misión, hacemos un aterrizaje forzoso en nuestro territorio o saltamos en paracaídas. Si no aterrizamos en nuestra base, la misión se dará por fallida aunque hallamos derribado a media fuerza aérea. Sin embargo, en caso de no conseguir volver a la base, podremos volver a volar la misión tantas veces como queramos, pudiendo elegir pasar a la siguiente aunque no hayamos conseguido finalizar con éxito la anterior. Hay que decir que no morimos; si nos estrellamos, únicamente darán la misión por fallida y seguiremos donde lo dejamos.

Acción

Una vez en el aire y dispuestos para el combate deberemos tener en cuenta, una vez más, que esto no es el Flight Simulator. Ahora nuestra integridad física corre peligro. Nos pueden dañar el avión, el motor, los alerones, el tren de aterrizaje (teniendo que hacer un aterrizaje forzoso), etc... Además de es-



Además de volar con aviones de la Segunda Guerra Mundial, esta vez podremos derribarlos

to deberemos tener mucho cuidado al atacar al enemigo, ya que las explosiones originadas por nuestra acción pueden repercutir en nosotros, dañando nuestro avión o, simplemente, reventándolo en el aire.

Aunque esto también puede venir en nuestra ayuda. Puede ocurrir que esas mismas explosiones dañen a los aviones enemigos de alrededor, pudiendo derribar a varios de un único golpe, ya sea por los daños causados por la explosión o bien por que colisionen entre ellos al intentar esquivar el ataque. Además de perseguir aviones, también podremos perseguir locomotoras. En las misiones aire-tierra no sólo atacaremos objetivos estáticos, sino también móviles, como trenes y barcos, poniendo a prueba nuestra pericia como piloto, tanto por destruir un objetivo móvil como por evitar acabar estrellándonos.

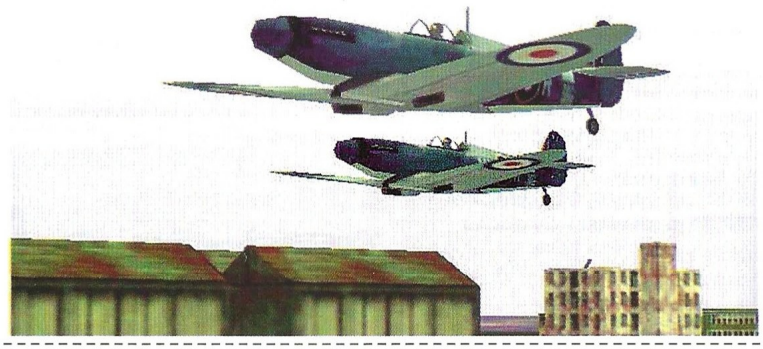
El decorado

No podíamos terminar sin comentar el aspecto gráfico. El nivel de éste se mantiene muy alto como en su hermano el Flight Simulator. Sin duda alguna la mejor parte es el terreno. Se ha recreado a la perfección. Podemos ver con todo detalle carreteras, bosques, arboles, ciudades y todo aquello imaginable. Además, en las ciudades grandes podremos ver representaciones en 3D de los edificios más importantes, la Torre Eiffel, el Bigben, son algunos ejemplos.

A la altura de la calidad del escenario, nos encontramos con los objetos móviles del juego. Tanto los aviones, como el resto de los objetos: locomotoras, barcos, edificios, etc. Aunque lo que más apreciaremos serán los aviones. Todos están perfectamente realizados, tanto exterior como interiormente, y cada uno tiene su cabina virtual sacada del modelo real. El resto de los aviones que no podremos volar, pero si ver, son una fiel copia de la realidad. Y si por si algún avión no nos gusta o echamos de menos alguno, podremos importar los del Flight Simulator... sin duda un bonito detalle.

El truco es...

Intenta atacar la primera vez a todo el grupo de bombarderos, con un poco de pericia, conseguirás que choquen entre ellos al intentar esquivar el ataque.



Calificación

Combat Flight Simulator

Pros: La calidad gráfica es impresionante. Podremos volar replicas reales de aviones que en su día hicieron historia.

Contras: Se queda a medio camino del Flight Simulator y de un simulador de combate puro y duro. Es un simulador de vuelo con cierto sabor a arcade.

Dos por el precio de uno

F-16 Multirole Fighter & MiG 29 Fulcrum

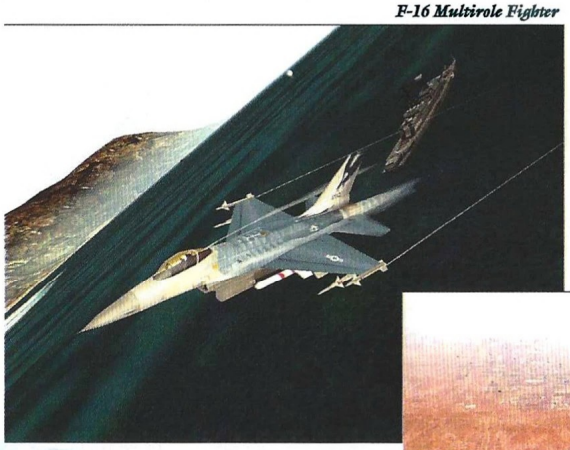
Estamos acostumbrados a que los simuladores recreen un único avión. Y en el caso de que lo hagan con varios aviones, esto sea en un único simulador pudiendo elegir el avión que queremos volar. Novalogic no parece pensar así y su último simulador recrea un F-16 y un MiG-29, pero a diferencia de otras compañías que utilizan un único programa, Novalogic ni corta ni perezosa, ha utilizado uno para cada avión.

Nos puede resultar extraño ver que los aviones elegidos para cada uno de los nuevos simuladores de Novalogic no sean aviones de última generación, como el F-22, que parece que es el avión de moda en estos momentos.

Los dos elegidos son dos aviones de, podría decirse, toda la vida: el Lockheed-Martin F-16 Fighting Falcon y el Mikoyan-Gurevich MiG 29 Fulcrum. Dos aviones revolucionarios en su momento, pero que han sido sobrepasados por cazas tecnológicamente más avanzados... si bien la gloria que han obtenido nadie se la podrá quitar.

La opción principal, para la mayoría de los jugadores, es la campaña. Pero además dispondremos de la de misión rápida y la de multijugador. En la de campaña podremos volar cinco diferentes, cada una en una zona distinta del planeta (Islas Kuriles, Uganda, Somalia y Etiopía, Birmania y Tajikistan) y con su propia historia particular para hacernos entrar en situación. Además, en cada campaña la cantidad de armamento estará limitado, al igual que el tipo de armamento disponible, por lo que deberemos planificar con cuidado cada misión para no quedarnos sin armamento en el momento más inoportuno.

F-16 Multirole Fighter

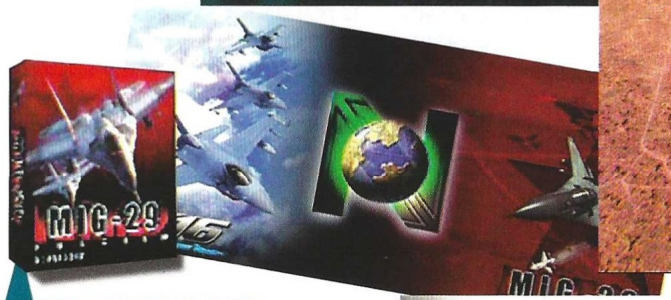


En total hay 40 misiones en cada uno de los simuladores. Antes de cada una de ellas pasaremos por el consabido "briefing", donde se nos comunicará la situación socio-política en ese momento, así como el objetivo de la misión. Además podremos acceder al mapa de ésta, donde podremos comprobar la ruta programada y si no nos gusta, cambiarla por otra diferente. También podremos acceder a la pantalla de carga de armamento del avión, donde se nos permitirá elegir que clase de armamento queremos utilizar para la misión que vamos a comenzar.

A diferencia de otros simuladores y como nos tiene acostumbrados Novalogic, no morimos ni somos capturados. El sistema de puntuación tiene en cuenta varios factores para darnos la puntuación de la misión, como el tanto por ciento de aciertos/fa-

MiG 29 Fulcrum

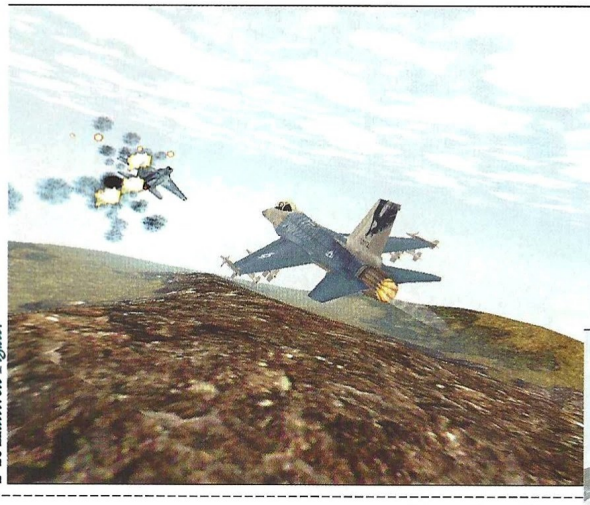
Precio: 7.990 (los dos simuladores)
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Novalogic
Distribuidor: Erbe



Precio: 7.990 (los dos simuladores)
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Novalogic
Distribuidor: Erbe

F-16 Multirole Fighter

MiG 29 Fulcrum



F-16 Multirole Fighter

Tanto el F-16 como el MiG 29 se comportarán de manera diferente en las mismas situaciones

MiG 29 Fulcrum

llos del armamento disparado, si nos hemos estrellado o hemos saltado en paracaídas o hemos conseguido aterrizar sano y salvos en la base.

F-16 Multirole Fighter

Tanto para uno como para otro, las características generales son las mismas, solamente diferirán en aspectos específicos de cada avión, como el comportamiento del MiG-29 volando con un único motor, por lo que cuando sea algo concreto se especificará el avión.

A diferencia de los anteriores simuladores de Novalogic en los que el realismo no era uno de sus puntos fuertes, aquí han puesto manos a la obra y han conseguido generar un modelo de vuelo para cada avión, completamente real. Se han tenido en cuenta detalles que afectan al vuelo de manera importante pero que nosotros no vemos ni damos importancia, hasta ahora. El peso del avión, la resistencia al avance que genera, el aumento o disminución de la sustentación, influyen directamente en el comportamiento del avión. A partir de ahora deberemos calcular bien la cantidad de armamento que vamos a llevar, ya que esto influirá de manera patente en la forma de volar de nuestra aeronave. Así, a medida que vayamos consumiendo el combustible o armamento, notaremos como el avión se hace más manejable y responde mejor a nuestras ordenes.

El truco es...

Esta vez no tenemos únicamente un radar, hay más sistemas y encima de dos aviones completamente diferentes así que, echale un vistazo al manual. Te ayudará a sobrevivir.

Podremos comprobar también como al disparar un misil o al lanzar una bomba, el avión acusa la repentina disminución del peso, ladeándose un poco hacia un lado. Otro detalle que apreciaremos será ver como, de repente, la cabina se pone a vibrar. No hay que preocuparse, la tarjeta gráfica no está haciendo de las suyas, simplemente es otro efecto del modelo de vuelo tan detallado que han conseguido. Si nos dejamos el tren de aterrizaje bajado, cuando sobrepasemos cierta velocidad, el avión comenzará a vibrar, solucionándose simplemente con subirlo. Aunque también podrá ocurrirnos cuando sobrepasemos la velocidad límite del avión. Todo esto como sucedería en el modelo de vuelo del avión real. Eso sí, tanto el F-16 como el MiG-29 se comportarán de manera diferente en las mismas situaciones. Por último, decir que para asegurarse que los modelos de vuelo eran correctos, Novalogic ha contratado a John Fergione, piloto jefe de pruebas del F-16, y a Yuri Prikhodko, cosmonauta y piloto del MiG-29.

Los gráficos

Todos los simuladores de Novalogic se han caracterizado por la alta calidad gráfica que incorporaban. Aquí no iban a ser menos y así lo han hecho, aunque esta vez se han superado. Se han mejorado varios efectos y se han creado dos nuevas texturas de terreno nuevas. Las cabinas virtuales están altamente detalladas siendo fieles a las del avión real: Además, cuando giremos la cabeza podremos ver los destellos que produce la luz del sol en el cristal, así como los efectos de sombra dependiendo de cómo incida la luz en la cabina. Esto también podremos apreciarlo externamente. En cuanto a los objetos, siguen por la misma línea que el resto, gran calidad, desde los misiles de nuestro avión, que podremos ver colgando del mismo, a los aviones enemigos, tanques, nuestra base, etc.

MiG 29 Fulcrum

Novalogic sigue en su línea de realizar simuladores con una alta calidad gráfica y con grandes dosis de diversión. Aunque las cotas de realismo no lleguen a la altura de otros simuladores, Novalogic ha conseguido, con este simulador, aumentarlos con respecto a sus anteriores juegos.

Pero la gran novedad es su "Inegrated BattleSpace" (IBS) que nos permitirá jugar a través de Internet con otros 128 pilotos virtuales, sin requerir demasiados requerimientos de hardware y, lo que es más importante, de forma gratuíta.

Calificación

F-16 Multirole Fighter & MiG 29 Fulcrum

Pros: Se ha creado el IBS (Integrated BattleSpace) lo que nos permitirá jugar a través de Internet con tros 128 jugadores más. El modelo de vuelo de cada avión esta muy logrado, comportándose de manera diferente y particular a cada una de las aeronaves.

Contras: Hay ciertos fallos en el "engine" gráfico. El área por el que volamos en las misiones es bastante reducido pudiendo, en poco tiempo, recorrérnoslo entero.

Computer Gaming World

Sidewinder Freestyle Pro

CONCURSO

Microsoft

Ya te hablamos hace unos meses del nuevo pad de juegos de Microsoft (nº 34, septiembre '98), un ingenio que proporciona una nueva experiencia, principalmente, en juegos de carreras y simulación de vuelo, ya sea realista o espacial. Con sólo inclinar el Freestyle hacia izquierda o derecha, arriba o abajo, el coche, nave o avión harán lo propio. Por supuesto, además de esto el Freestyle tiene botones programables y la posibilidad de funcionar como un pad de juegos estándar.

Pero para demostrar la potencia de este nuevo dispositivo de control, Microsoft regala junto con el Freestyle un alucinante juego de competición de motos, Motocross Madness. El modelo físico recrea una simulación realista no sólo de la moto, sino del piloto, con la posibilidad de desplazar el centro de gravedad de éste para efectuar diferentes piruetas, que incluyen todo lujo de efectos de competición. Los entornos son 3D y el juego tiene soporte para tarjetas 3Dfx, con lo que cobra una calidad visual impresionante. Además, Motocross Madness incluye un editor de circuitos y opción multijugador.

Jugar a Motocross Madness con el Sidewinder Freestyle Pro es una auténtica locura: inclina el pad hacia atrás y harás un caballito, giralo bruscamente hacia un lateral y podrás derrapar. Pero mejor que cualquier ejemplo o explicación es que lo pruebes, así que ya sabes, si no tienes suerte, el Freestyle con el Motocross Madness sólo cuesta 12.990 pesetas, un regalo de Reyes perfecto.

Para participar en el concurso, sólo tienes que enviar el cupón adjunto con la respuesta correcta a esta pregunta.

¿Cuántos botones programables tiene el Freestyle?

Premios:

- 5 SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Freestyle")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, se procederá a escoger 5, que conseguirán uno de los joysticks Sidewinder Freestyle Pro. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Enero de 1999, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Enero de 1999.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Enero de 1999, publicándose el resultado en el número 39, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75

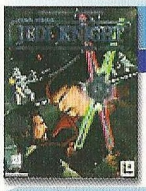
Open Multimedia

ARCADE Y ACCIÓN

JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.990**



JEDI KNIGHT

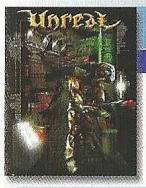
Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. espectaculares gráficos en 3D.

P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.495**

QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, trucos y enemigos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



UNREAL

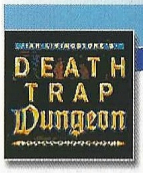
Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

STREET FIGHTER ALPHA

Regresa un aleyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentartea tí mismo.

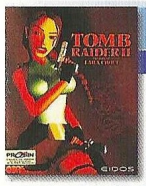
P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



DEATHTRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

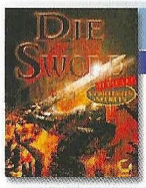
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar con el regreso de Lara Croft a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados.

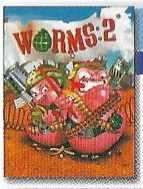
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir.

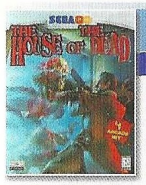
P.V.P. 7.450 **PRECIO OPEN 6.995**



WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos simpáticos bichitos que viven bajo tierra?. Divertido juego de Plataformas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HOUSE OF THE DEAD

Coversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3Dfx).

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

PANDEMONIUM II

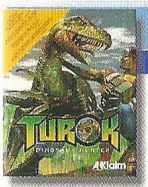
Un sensacional juego de plataforma 3Dfx. Al mando de Nikki, la hechicerao de Fargus el bufón loco.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**

GEX 3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de TV del país en un divertido juego de plataforma 3D.

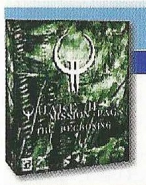
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3Dfx. Lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados.

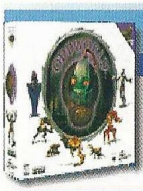
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.800**



QUAKE II THE RECKONING

Lo que estabas esperando: nuevas, amplias y variadas misiones para el rey del género de acción.

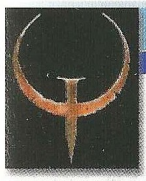
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



ODDWORLD: ABE'S ODDISSEY

Abe está en los huesos, sólo un taparrabos y desarmado, desata sus poderes especiales y enfréntate a sus enemigos.

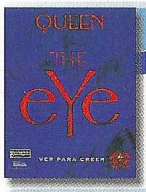
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.795**



QUAKE REPLAY

No dejes pasar esta oportunidad para tener el juego que cambió la historia de los arcades.

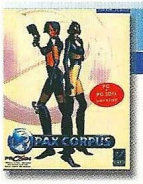
P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 2.995**



QUEEN: THE EYE

Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda: ver para creer.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.990**



PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿Serás capaz de proteger la raza?

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**

FIGHTING FORCE

Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 6.995**

UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en 3D.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

FORSAKEN

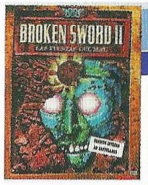
Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 7

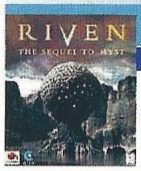
AVENTURA Y ROL



BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás implicado en los misterios de la civilización Maya. Gráficos 3D.

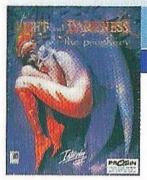
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.700**



RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo, hoy es una realidad. Los estragos son peores de lo imaginable. Entra y salva Riven.

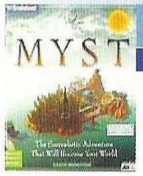
P.V.P. 7.500 **PRECIO OPEN 7.495**



OF LIGHT & DARKNESS

Adréntate en un mundo onírico y ejerce de juez supremo en el juicio final. Religiosamente sorprendente.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.99**



MYST: EA CLASSICS

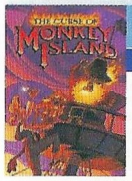
La aventura más vendida de todos los tiempos a un precio inigualable.Entra en una historia épica y fantástica.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 2.995**

BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Angeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D.

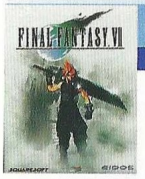
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



MONKEY ISLAND 3 THE CURSE OF M. I.

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te encarga la salvación de Silmaria.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.99**



FINAL FANTASY 7

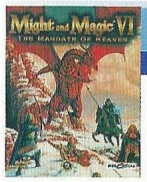
Conversión desde consola de un sorprendente juego de Rol que combina la aventura y la acción con lujosos gráficos.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

EL LEGADO DEL TIEMPO

Tercera parte de una saga de av. gráficas futuristas. Remontate en el tiempo para buscar lo necesita tu civilización.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**

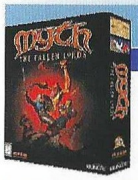


MIGHT & MAGIC 6

Prepárate para disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.49**

ESTRATEGIA



MYTH: THE FALLEN LORDS

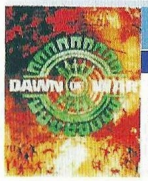
Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Inteligencia Artificial y 3D.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.250**

STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cda una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

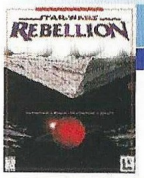
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.450**



DAWN OF WAR

Estrategia tridimensional en un juego que plantea la pugna de tres facciones por el dominio de los recursos.

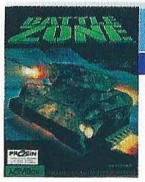
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.75**



STAR WARS REBELLION

Pon tus dotes de estratega al servicio del Imperio. Escenificación de batallas 3D con todas las Naves espaciales.

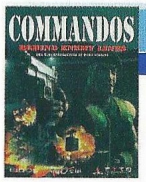
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.995**



BATTLE ZONE

Estrategia tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado descubriendo tecnología extraterrestre ¿Ganarás?.

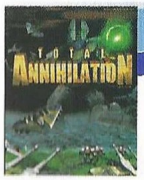
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 6.995**



COMMANDOS

La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones.

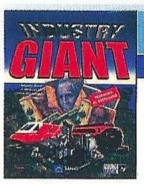
P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.75**



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro complétamente computerizado, alíate con otros jugadores y aniquila.

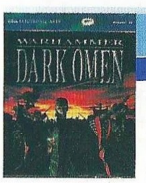
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



INDUSTRY GIANT

Crea una ciudad con todos sus recursos para amasar la mayor fortuna del mundo.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.750**



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviertete en un Capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las hordas oscuras.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.75**

VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

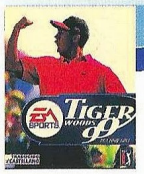
Open Multimedia

DEPORTES

TIE BREAK
TENNIS '98

Protagoniza los mejores torneos del gran Slam y corónate nº 1 del mundo. Espectaculares gráficos 3D.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.900**



TIGER WOODS '99

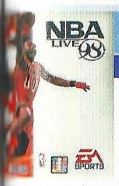
Conviertete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

COPA DEL MUNDO
FRANCIA 98

Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y los movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.900**



NBA LIVE '98

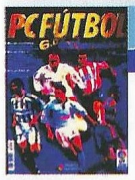
El más fantástico simulador de Baloncesto. La misma tecnología que FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.900**

SNOW WAVE
AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fín surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**

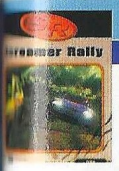


EXTENSIÓN
PC FÚTBOL + PC CALCIO

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500 **PRECIO OPEN 2.500**

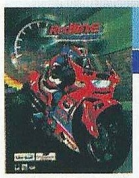
SIMULADORES



SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en entorno 3D.

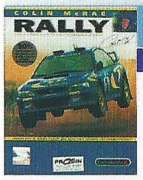
P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 3.750**



REDLINE RACER

Derrapa, tumba, activa el turbo, siente la potencia de es-tas motos en un juego magní-fico. La realidad es su mayor virtud.

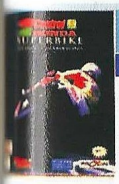
P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.500**



COLIN McRAE
RALLY

12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

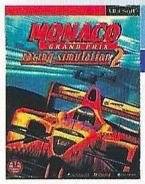
P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



CASTROL HONDA
SUPERBIKES

Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.495**



MONACO
GRAND PRIX

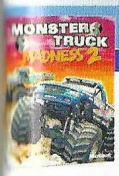
El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**

MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada I.A. que hace a los oponentes duros de verdad. Su suavidad de control destaca.

A CONSULTAR



MONSTER TRUCK
MADNESS 2

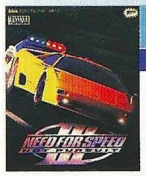
Los monstruos han regre-sado, más circuitos, más co-ches, más acción y emoción. Soporta 3Dfx y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

F-16 AGRESSOR

Al fin sale al mercado el simulador bélico que promete más variedades de naves y de misiones.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simu-ladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.990**

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

FLYING CORPS
GOLD

Atrevete a subir en un avión construido con madera y tela. Lucha aerea donde el buen piloto lucha contra el aire.

P.V.P. 2.990 **PRECIO OPEN 2.750**

LONGBOW 2

Una apasionante simu-lación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da gran realismo.

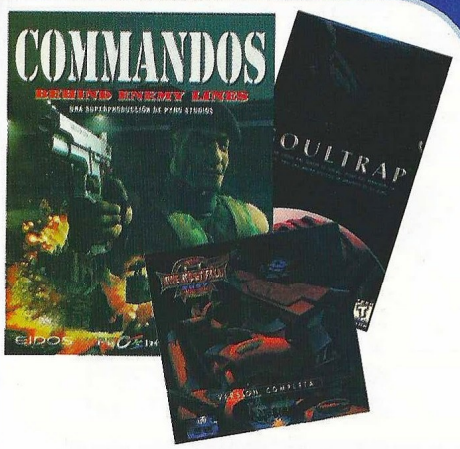
P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

LOS LOTES DEL MONSTRUO: LA FORMA MÁS

LOTE EMBOSCADA

COMMANDOS + ONE MUST FALL + SOULTRAP



Commandos,combinación de Estrategia tiempo real y acción como no lo has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además One must Fall y Soultrap, dos juegos de acción que hacen de este lote una oferta irresistible como no encontrarás nunca más.

P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE CAMPEÓN

FIFA ´99 + PC GOL + MÁS DE 1000 JUEG

Llega la entrega anual del mejor juego de fútbol jamás creado. Los datos actualizados y la mejora gráfica aumentarán tu nivel de juego. Si tienes 3Dfx ni saldrás a la calle.
Para que completes tu técnica futbolística, PC Gol, y para cerrar el lote, Más de 1000 juegos para Windows, el recopilatorio clásico.

P.V.P. 14.500
PRECIO OFERTA
5.995
Open Multimedia

LOTE INTRÉPIDO

TOMB RAIDER 3 + EXPECT NO MERCY + ONE MUST FALL

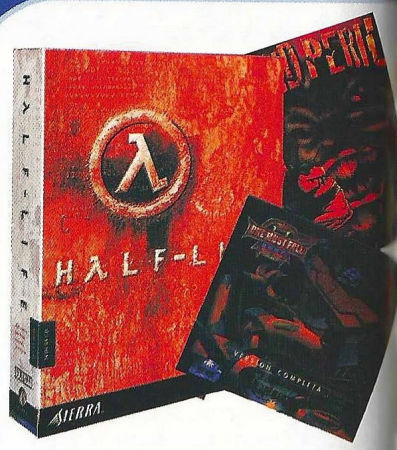
¿La estabas esperando? Lara no falla y acude a ti para que la acompañes en su nueva aventura. Más bien equipada que nunca, síguela si puedes por nuevos mundos: no le quites el ojo de encima... Pero la acción no termina con Lara, Expect no Mercy y One Must Fall, dos juegos de lucha trepidante para que le vayas cogiendo el gustillo...

P.V.P. 17.750
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE BRUTAL

HALF LIFE + ONE MUST FALL + ISLAND PE

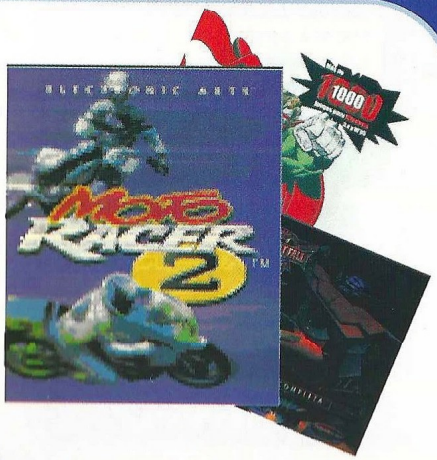
El arcade definitivo llega dotado de los mejores gráficos, detalles y movimientos... Toda emoción que hayas sentido hasta ahora se quedará en un suspiro: tu vida va en ello... Completan el lote dos juegos de acción, tiroteos y lucha: One Must Fall e Island Peril, prepárate los esteroides y ensaya sonidos guturales.



P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE ACELERACIÓN

MOTO RACER 2 + ONE MUST FALL + MÁS DE 1000 JUEGOS



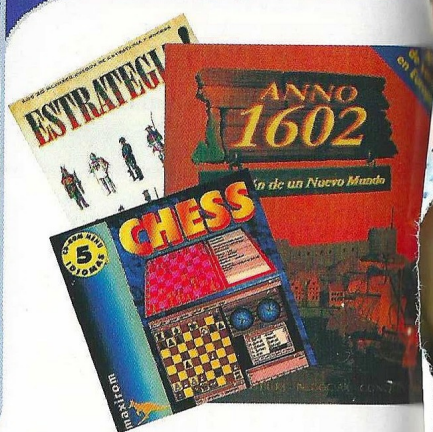
No todo el mundo está capacitado para conducir máquinas de semejante potencia. ¿Tú? Inténtalo si te atreves. Espectaculares gráficos y circuitos para esta esperada secuela. Después de un paseo en moto, qué tal una ronda de puñetazos en One Must Fall... bueno si no todavía te quedan Más de 1000 juegos para escoger.

P.V.P. 15.500
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE NUEVO MUNDO

ANNO 1602 + ESTRATEGIA! + CHESS

Si tus ansias de conquista alcanzan límites insospechados, lánzate a explorar nuevos territorios. Pero nada de tanques, ni aviones, ni misiles. ¿Sobrevivirás al duro siglo XVII? Para completar el lote dos títulos igualmente estratégicos: Chess y la recopilación para Windows Estrategia!



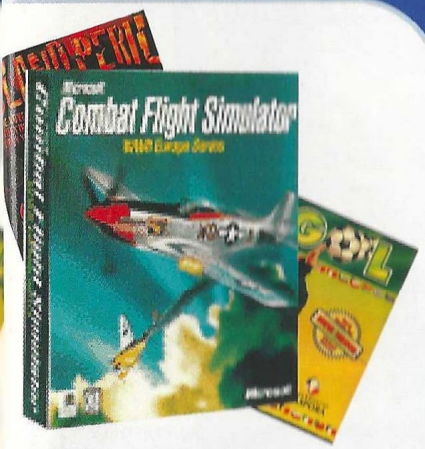
P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

NÓMICA DE COMPRAR LOS MEJORES JUEGOS

Open Multimedia

LOTE AVIADOR

COMBAT FLIGHT SIMULATOR + PC GOL + ISLAND PERIL



La contrastada calidad de Flight Simulator al servicio de aeronaves de la Segunda Guerra Mundial. Si eras de los que encontraba soso este juego, prepárate para disfrutar del combate. Además, PC Gol, el fútbol hecho CD-ROM de la manera más apasionante e Island Peril, acción trepidante y combate cuerpo a cuerpo.

P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
7.990
Open Multimedia

LOTE OSCURIDAD

HEART OF DARKNESS + BREAKOUT + DONALD IN COLD SHADOW

Heart of Darkness, el mejor juego de plataformas de la historia, se apodera de tu ordenador. Deberás salvar a la humanidad, y de paso a tu perro, de una invasión alienígena. Y por si fuera poco, Breakout, 25 juegos de arcade clásico y Donald in Cold Shadow el arcade más patoso y divertido del mercado.

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE OCULTO

EXPEDIENTE X + VIRTUAL CORPORATION + ISLAND PERIL + BREAKOUT

Expediente X, el juego más esperado llega envuelto de misterio. Sigue los pasos de Mulder y Scully con este película interactiva dotada de gran realismo. En un gran superlote con tres juegos más: Breakout, la colección de juegos de breakout, Virtual Corporation y Islan Peril. Todo junto, los 4 juegos, al precio de uno sólo.

P.V.P. 19.500
PRECIO OFERTA
8.995
Open Multimedia

LOTE CÓMICO

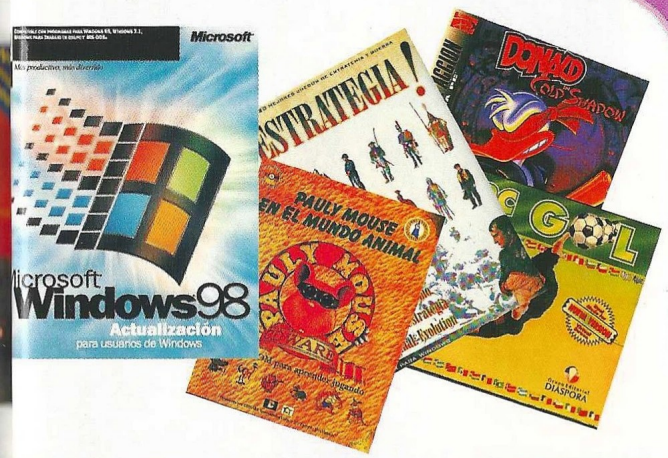
EL SULFATO ATÓMICO + ONE MUST FALL + PC GOL

Entra en el más que particular mundo de Mortadelo y Filemón de la mano de su creador Ibáñez. Deberás resolver uno de los más complicados y divertidos casos jamás vistos en la T.I.A. Además, acción trepidante en One Must Fall y fútbol en estado puro con el simulador PC Gol.

P.V.P. 10.000
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

SUPERLOTE OPERATIVO

WINDOWS 98 + DONALD IN COLD SHADOW + PC GOL + PAULY MOUSE + ESTRATEGIA!



Ahora es el momento de dar un paso adelante en seguridad, en prestaciones, en nuevas posibilidades...No esperes más e instala Windows 98 en tu ordenador. No tendrás más oportunidades de añadirle estos 4 superjuegos de los más diversos tipos: Estrategia, Arcade, Educativo y Deportivo.

P.V.P. 38.000
PRECIO OFERTA
19.900
Open Multimedia

ATENCIÓN

AMIGO DE OPEN. SI TIENES UNA TIENDA DE INFORMÁTICA Y QUIERES PONER TU PUNTO DE VENTA DEL MONSTRUO MULTIMEDIA, LLAMA AL 93 457 82 75

El menú del mes

Cuatro juegos se suman a nuestra ya larga lista de títulos que han pasado por esta sección. Si no eres capaz de terminarlos con estos trucos, mejor búscate otro tipo de entretenimiento.

KLINGON HONOR GUARD

Una vez comenzado el juego, pulsa TAB y teclea el código.

ALLAMMO	Recargar la munición
FLY	Volar
GHOST	Eliminar clipping
GOD	Modo dios
KILLPAWNS	Matar a todos los monstruos
WALK	Elimina modo volar
BEHINDVIEW1	Vista externa
BEHINDVIEW0	Vista normal

EL QUINTO ELEMENTO

Teclea los códigos en el menú principal y después pulsa Nuevo juego. En la pantalla que aparecerá podrás activar o desactivar los trucos.

RALPH	Seleccionar nivel
DAVID	Energía ilimitada
JEROME	Escudo
OLIVIER	Todas las armas
FANETTE	Todos los objetos
BENOIT	Acceso a todas las secuencias cinemáticas
JOEL	Activar todos los trucos

LODE RUNNER 2

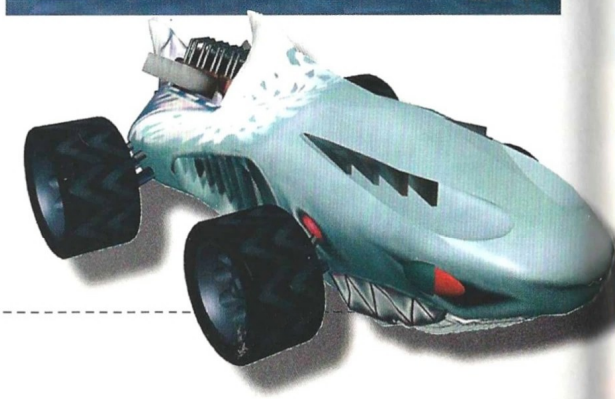
Pulsa ESCAPE durante el juego, teclea GLAZED DONUT para activar los trucos, y después teclea la combinación que quieras. Un sonido confirmará que el truco se ha activado.

F3	Retroceder un nivel
F4	Avanzar un nivel
ALT+F12	Conseguir 5 vidas
ALT+8	Diez bombas
ALT+K	Powerup "Beach ball"
ALT-I	Powerup "Inviso"
ALT+T	Powerup "Morph"
ALT+B	Powerup "Cloak"

SCARS

Desde el menú principal selecciona Opciones/Ajustes/Contraseña. Dentro de la contraseña, puedes moverte de un carácter a otro con los cursores de izquierda y derecha, y cambiar las letras con la tecla L. Aparecerá una descripción del código a la derecha de la contraseña cuando tengas las letras bien puestas. Pulsa ENTER para aceptar el código una vez introducido.

GLASSX	Crystal
ZDPEAK	Zenith
XPERTS	Master
DESERT	Scorpion
RATTLE	Cobra
RUNNER	Cheetah
MYSTER	Panther

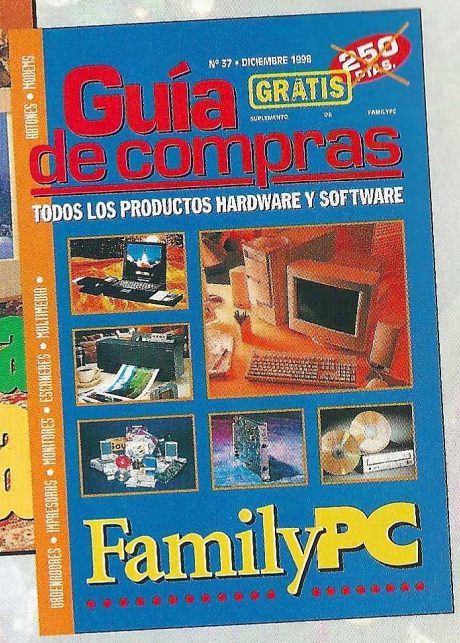


Regala Informática

ESTA NAVIDAD ELIGE TUS MEJORES REGALOS DESDE 4.950 PTS.

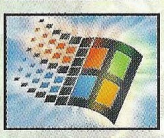
INCLUYE **GRATIS**

LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO



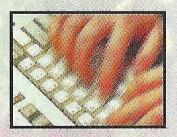
Televisión en tu PC

Ahora podrás ver tus programas preferidos de televisión en tu ordenador



Actualización a Windows 98 sin problemas

Todas las claves para poner al día tu PC



Aprendiendo informática

Domina los principales programas informáticos

3D llega a tu ordenador

Las mejores tarjetas gráficas del momento

FamilyPC

YA A LA VENTA POR SOLO 395 PTS.

Visita nuestra web: www.zdnet-es.com

Computer Gaming World

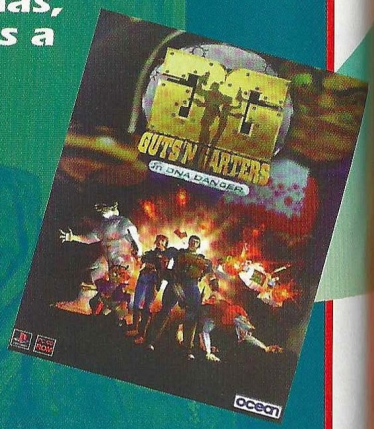
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 4 JUEGOS "GUTS´N GARTERS"

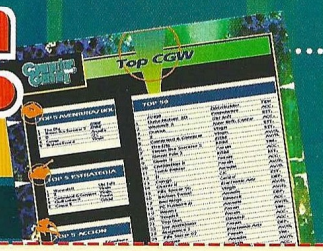
Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World



Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

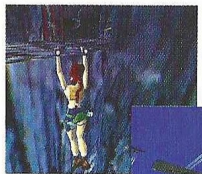
Nombre

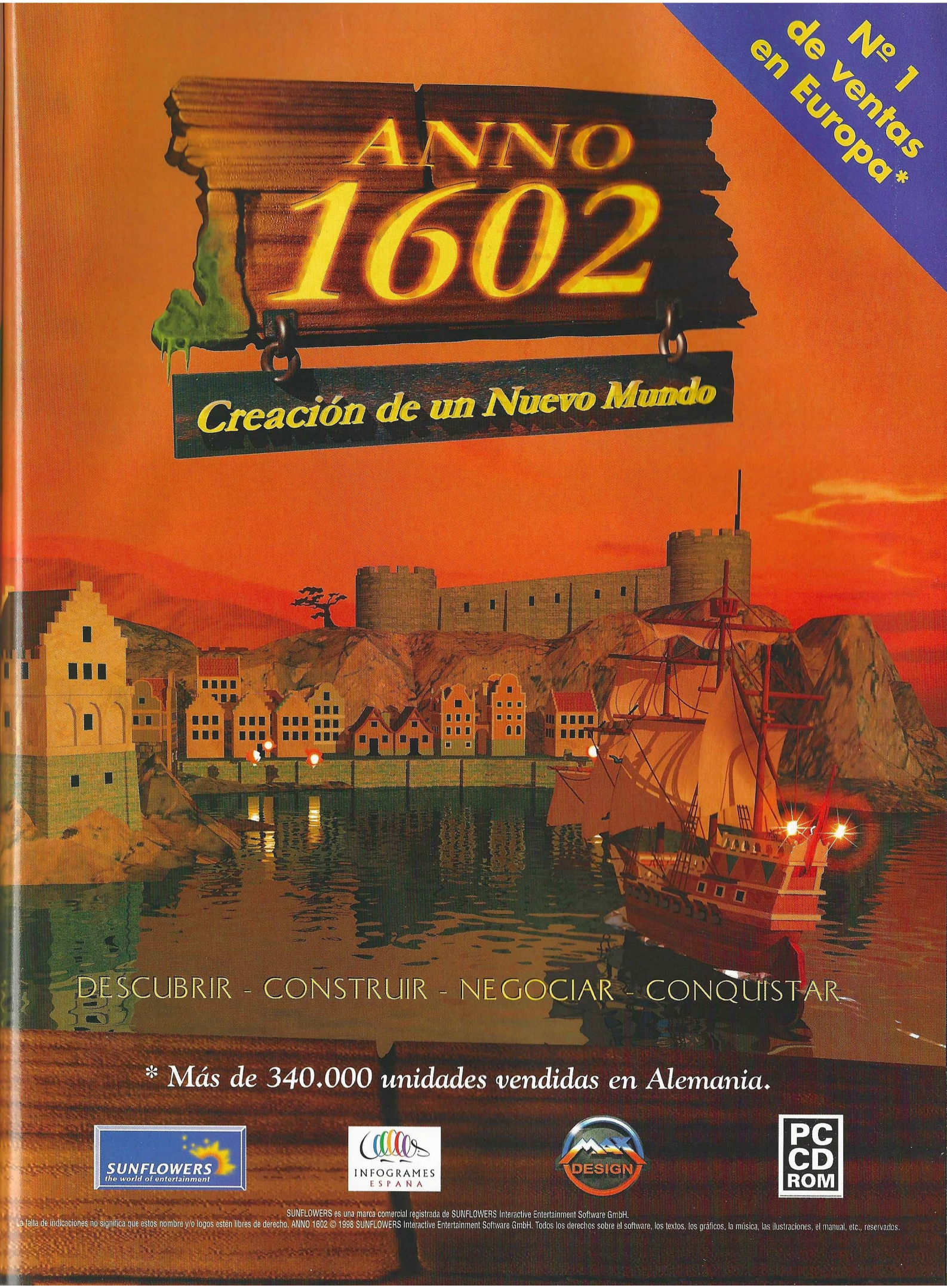
Apellidos Edad

Dirección

Localidad C.P.

Provincia Teléfono ( )





SUNFLOWERS es una marca comercial registrada de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
La falta de indicaciones no significa que estos nombre y/o logos estén libres de derecho. ANNO 1602 © 1998 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Todos los derechos sobre el software, los textos, los gráficos, la música, las ilustraciones, el manual, etc., reservados.

Computer Gaming World

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "EL QUINTO ELEMENTO" PUBLICADO EN EL Nº 35 DE CGW SON:

MONTSERRAT DOMINGUEZ JIMENEZ ..... MAIRENA (SEVILLA)
FELIX JAIME SANCHEZ ..... LOS YEBENES (TOLEDO)
JUAN JESUS GUERRERO TERRON ..... GRANADA
CARLOS LLORENTE GOMEZ ..... SORIA
SERGIO GARCIA PEÑARANDA ..... VALENCIA
DALIA FERNANDEZ ANTELO ..... PONTEVEDRA
CARLOS IBAÑEZ AGRAZ ..... MADRID
EVA ARENAS GIL ..... BARCELONA
SEGUNDO HERNANDEZ LOZANO ..... BARCELONA
JOSE VICENTE ENGUIDANOS LOMA-OSSORIO ..... VALENCIA

LOS GANADORES DE LAS 4 MAQUETAS DE AVIONES DEL CONCURSO "PRO PILOT" PUBLICADO EN EL Nº 35 DE CGW SON:

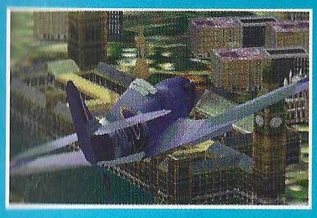
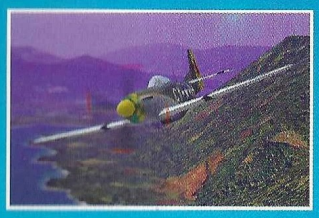
IVAN BORDONABA AVALOS ..... ZARAGOZA
JAVIER RAMOS DE PABLO ..... VITORIA (ALAVA)
JOSE LUIS AMETLLER NAVAS ..... TERRASA (BARCELONA)
Mª DE LOS ANGELES REINA ANTON ..... ELCHE (ALICANTE)

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS REDNECK RAMPAGE DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 35 DE CGW SON:

JOSE MARI GALARRAGA ..... ZARAUTZ (GIPUZKOA)
BERNAT COMAL COLL ..... PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
ALBERTO JOSE GARCIA RODRIGUEZ ..... GIJON (ASTURIAS)
ALEJANDRO MOROÑO MINGO ..... MADRID
IKER IGLESIAS PASCUAL ..... RENTERIA (GIPUZKOA)

Microsoft Combat Flight Simulator

Aviones de la II Guerra Mundial con el realismo de Flight Simulator

DUELO EN LAS ALTURAS

Sólo Microsoft Combat Flight Simulator combina el extremo realismo de "Flight Simulator" con la emoción del combate aéreo. Imágenes realistas, modo de juego de combate fácil y aerodinámicas avanzadas. Diseñado con la colaboración de auténticos ases de la II Guerra Mundial, Combat Flight Simulator te permite aprender las características de ocho cazas de combate históricos: Hawker Hurricane MK I, Focke–Wulf Fw 190 A8, Supermarine Spitfire Mark IX, Republic P–47D Thunderbolt, Supermarine Spitfire Mark I, Messerschmitt Bf 109E, Messerschmitt Bf 109G y North American P–51D Mustang. Sobre paisajes realistas –Berlín, Londres y París– o participando en la Batalla de Inglaterra o la Batalla sobre Europa, pilotarás docenas de misiones planteadas con precisión histórica, incluyendo duelos aire–aire con cazas enemigos y bombardeos aire–tierra. ¡Y podrás importar de Internet miles de aviones y tus paisajes preferidos de Microsoft Flight Simulator!

INTERNET GAMING ZONE
Comienza a jugar en zone.com

Microsoft SideWinder
Compatible con Microsoft SideWinder Force Feedback

7.990 Ptas.*

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain

Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
ó visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/combatfs/

CD...37

EL JUEGO

3D ULTRA PINBALL

Este mes Computer Gaming World te regala un legendario juego de pinball. Cuatro tableros diferentes a pantalla completa y muchas curiosidades por descubrir.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486/66 MHz, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Sound Blaster o 100% Compatibles, ratón, Windows 95, Video for Windows, DirectX

WINDOWS 95/98: El programa de instalación debería arrancar automáticamente si tienes activada la opción de reproducción automática. Si no es así, abre el CD-ROM y ejecuta el programa AUTORUN.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Debes tener la paleta de colores en 256 colores. Aunque puedes arrancar el juego si no es así, podría funcionar mal. Para cambiar la paleta, pulsa Inicio/Configuración/Panel de Control y abre el icono Pantalla. Pulsa la pestaña Configuración y selecciona la paleta de 256 colores y una resolución de 800x600. Se creará un grupo de programas Sierra desde el que podrás acceder al juego.

WINDOWS 3.1: Abre el CD-ROM y ejecuta el programa SETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES: CTRL: flipper izquierdo (también botón izquierdo del ratón) SHIFT: flipper derecho (también botón derecho del ratón) ESPACIO: golpear mesa CURSOR ABAJO: lanzar bola P: Pausa

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:

3D ULTRA PINBALL es un juego de WINDOWS y no de MS-DOS.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Haber instalado DirectX, Video for Windows y tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Haber cambiado la paleta de colores a 256 colores y la resolución a 800x600.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves, y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

DEMOS JUGABLES

Algunas de ellas necesitan la versión 6.0 de DirectX, incluida en este CD, así que tendrás que instalarlo de nuevo.

En la ficha de cada demo encontrarás en el apartado CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla. En todos los casos sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: todas las demos exigen DirectX, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón y CD-ROM 4x. Algunas de ellas se instalarán en el disco duro, y otras funcionarán directamente desde el CD-ROM.

CAESAR 3

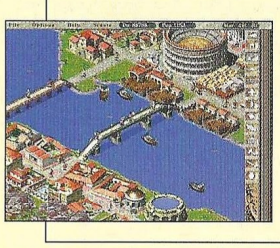
Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA

CARPETA: CAESAR3

INSTALACIÓN: C3DEMO.EXE

Encontrarás el acceso a la demo dentro del grupo de programas Sierra. Usa el ratón para controlar todos los aspectos del juego.

Recuerda que a pesar de que la demo está en inglés, Caesar 3 sale en castellano.



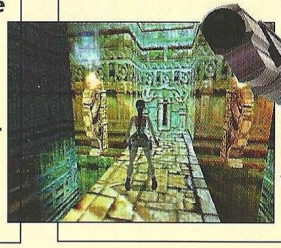
TOMB RAIDER III

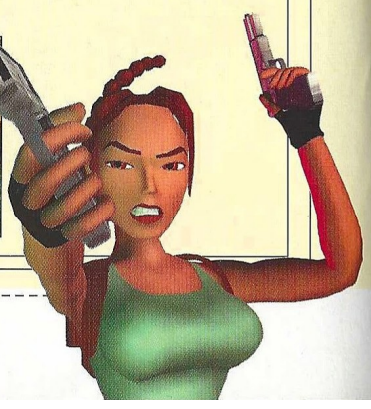
Pentium 166, 16 MB de RAM, SVGA con soporte Direct3D

CARPETA: TR3

INSTALACIÓN: TR3INDIA.EXE

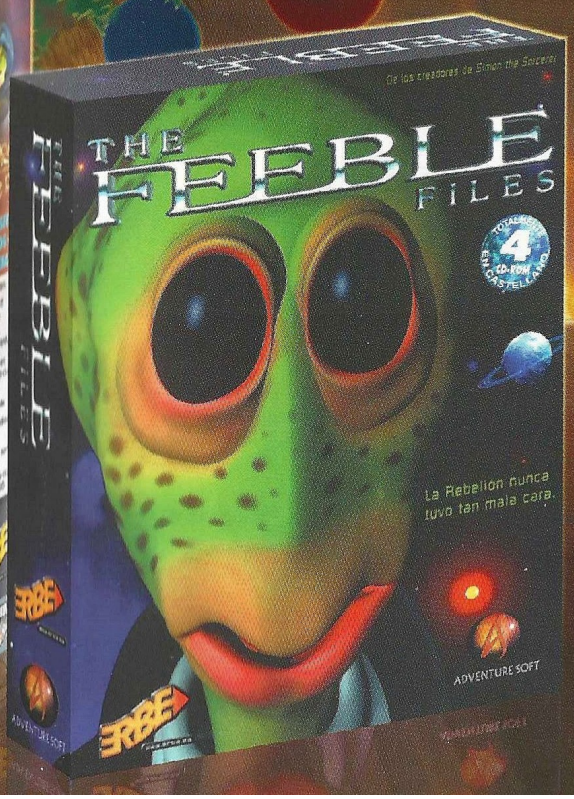
La instalación creará un grupo de programas desde el que podrás acceder a la demo. Tienes las teclas de control en el menú principal.





ERBE

www.erbe.es



Desde ERBE
Te deseamos felices fiestas
y un alegre 1999 con...
"SIMON THE SORCERER III".

ERBE

www.erbe.es

Tlf.: 91.393.88.95 - e-mail: erbe@erbe.es

CD 37

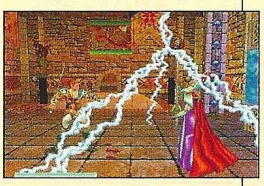
DEMOS JUGABLES

ABE´S EXODDUS

Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: ABE
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Una vez terminada la instalación, podrás ejecutar la demo desde el grupo de programas Abe's Exoddus Demo.
En el menú principal tienes un acceso a controles para ver las teclas de juego.

ASGHAN

Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA
CARPETA: ASGHAN
INSTALACIÓN: _SETUP.EXE
Se creará una carpeta en el disco duro llamada ASGHAN.DEM. Ábrela y ejecuta el programa _START.EXE. Dentro de la carpeta ASGHAN del CD-ROM encontrarás un archivo LEEME.TXT con los controles.



DUELO DE HECHICEROS

Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: DUELO
INSTALACIÓN: DUELODEHECHICEROSDEMO.EXE
Se creará un grupo de programas con un acceso a la demo. Sólo hace falta el ratón para jugar. Cuando empieces, la primera misión contiene un tutorial completo acerca de cómo jugar. La opción multijugador tiene algunos problemas intrínsecos de la versión de la demo para 4 jugadores.

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN:** DXSETUP.EXE
Si no tienes instalada la nueva versión de DirectX, instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos del CD. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)

VIDEOS

CHINA, RING, RIVERWORLD, SAGA

Pentium 120 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB, Quicktime
CARPETA: CHINA, RING, RIVER, SAGA
EJECUCIÓN: DEMO.EXE, RING.EXE, RIVERWLD.EXE, CMPLAYER.EXE

IMPORTANTE : TORIN'S PASSAGE

El juego que regalamos el mes pasado, posee un error interno de programa si no se juega al principio de una determinada manera. Para todos aquellos que habéis tenido problemas con el juego, incluimos este mes un parche que soluciona el error. Antes de instalar el parche, debes desinstalar el juego y volverlo a instalar. Abre la carpeta TORIN copia el programa TORINPAT a una carpeta temporal. Ejecútalo, y copia todos los archivos que hayan aparecido en la carpeta temporal a la carpeta donde tengas instalado el juego (por ejemplo C:\SIERRA\TORIN). Cuando termine, el juego estará arreglado. Tendrás que jugarlo desde el principio, ya que no te servirán las partidas salvadas. Te recordamos que los Top Secret Interactivos del mismo CD de Torin's Passage, incluyen la solución completa de esta aventura.

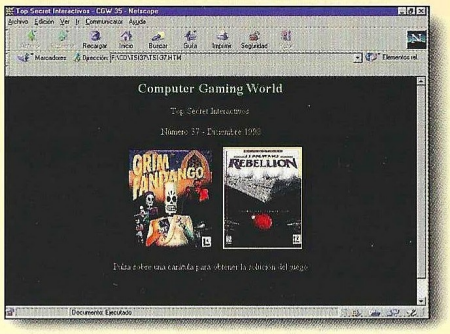
TOP SECRETS Interactivos

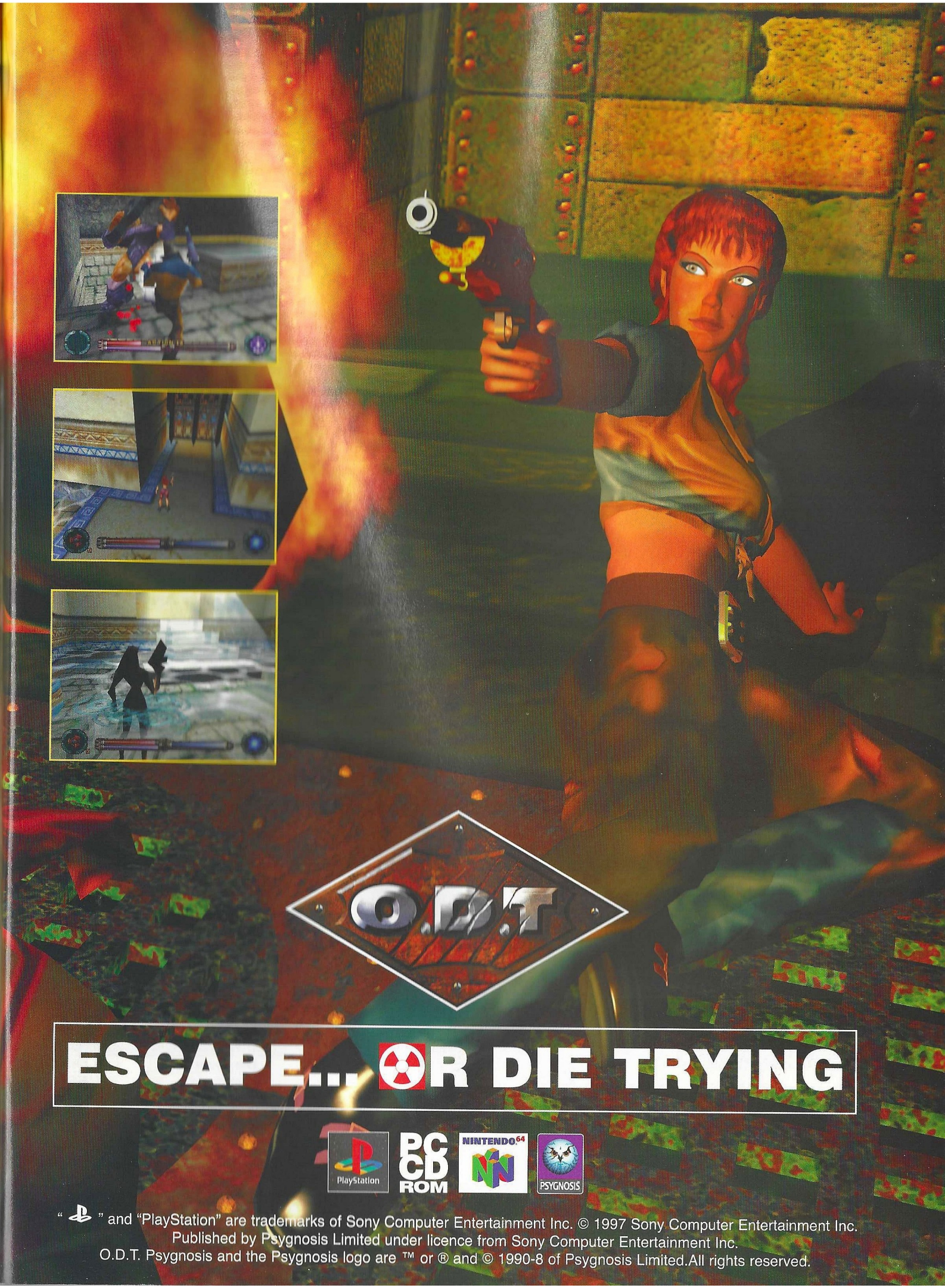
INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRET INTERACTIVOS
GUÍAS COMPLETAS PARA GRIM FANDANGO Y STAR WARS: REBELLION

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI37 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-37. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.





" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Broken Sword 2	Virgin
3	Diablo	Ubi Soft
4	Blade Runner	Virgin
5	Atlantis	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	Warcraft II	Ubi Soft

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Heart of Darkness	Infogrames
4	Abe´s Oddysee	N.S.C.
5	MDK	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	FIFA 97	Electronic Arts
4	PC Fútbol 5.0	Dinamic
5	PC Basket 6.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Israeli Air Force	Electronic Arts
3	IF-22	Cendant
4	F-15	Friendware
5	Red Baron 2	Cendant

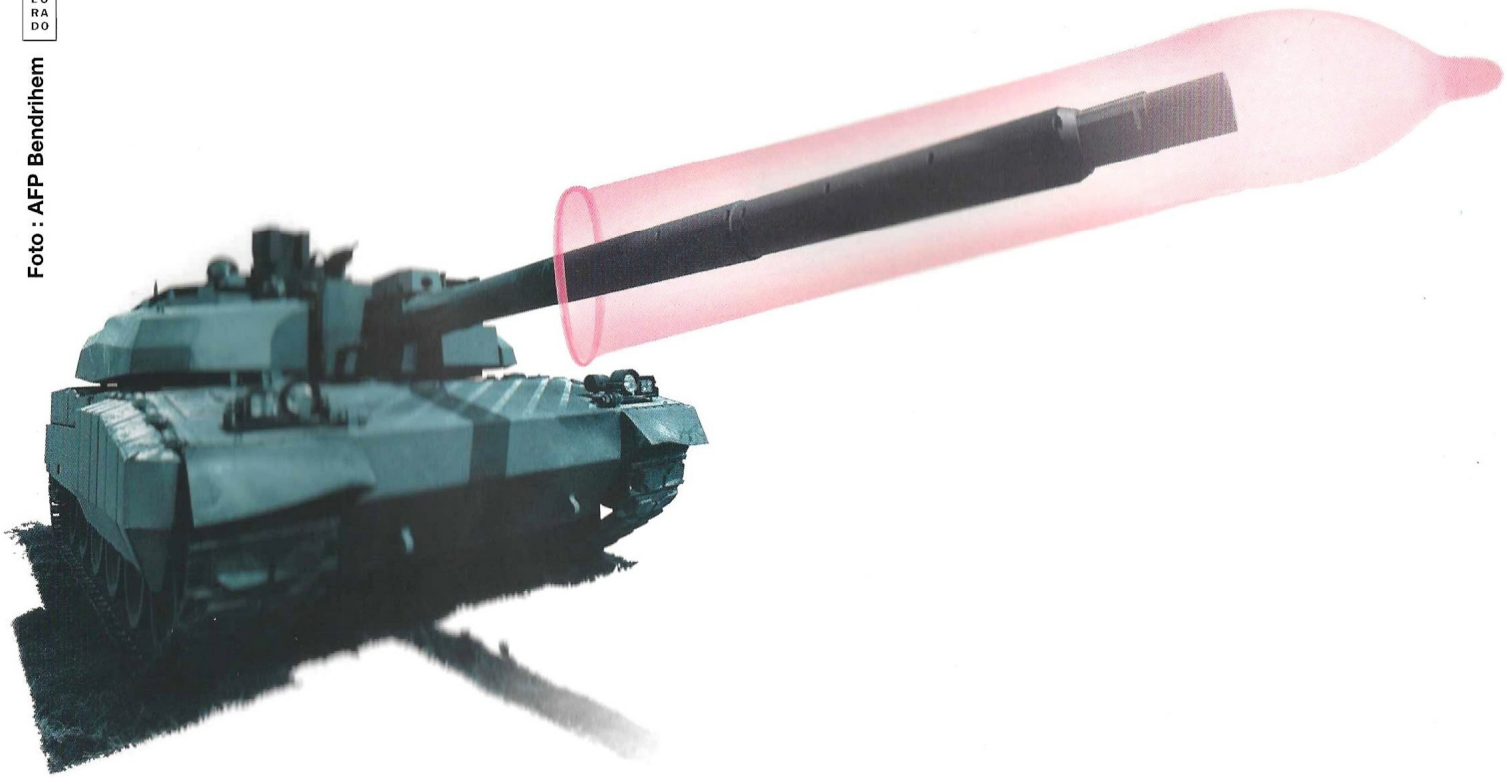
TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
3	Age of Empires	Microsoft	EST.
4	Quake II	Proein	ACC.
5	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
6	Starcraft	Cendant	EST.
7	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
8	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
9	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
10	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
11	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
12	Blade Runner	Virgin	AV/R.
13	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
14	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
15	MDK	Virgin	ACC.
16	Atlantis	Friendware	AV/R.
17	Jedi Knight	Erbe	ACC.
18	Riven	Electronic Arts	AV/R.
19	Hexplore	Infogrames	AV/R.
20	Tomb Raider	Proein	ACC.
21	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
22	Civilization II	Proein	EST.
23	Unreal	New Soft. Center	ACC.
24	Carmageddon	Infogrames	ACC.
25	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
26	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
27	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
28	Turok	New Soft. Center	ACC.
29	Doom II	Erbe	ACC.
30	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
31	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
32	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
33	El Quinto Elemento	Ubi Soft	ACC.
34	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
35	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
36	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
37	Constructor	New Soft. Center	EST.
38	Quake	New Soft. Center	ACC.
39	Black Dahlia	Proein	AV/R.
40	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
41	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
42	Tomb Raider III	Proein	ACC.
43	Egipto	Friendware	AV/R.
44	Plane Crazy	Infogrames	ACC.
45	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
46	Caesar 3	Cendant	EST.
47	Urban Assault	Microsoft	EST.
48	Anno 1602	Infogrames	EST.
49	Israeli Air Force	Electronic Arts	SIM.
50	Motorhead	Infogrames	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

COLORADO

Foto : AFP Bendrihem



LA GUERRA TOTAL EN PC...
NINGUNA VICTIMA.

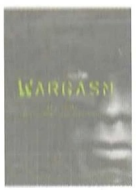
PC CD

DID GAMES

INFOGRAMES ESPAÑA

www.did.com

© 1998 Infogrames España. Limited. © 1998 Digital Image Design Limited. All rights reserved.



Por los desarrolladores de EF2000 y F22 ADF

WARGASM:

EL ARTE DE LA GUERRA EN SU MAXIMO APOGEO

LARA'S BACK...

YA A LA VENTA

PlayStation

PC CD

TOMB RAIDER III™
ADVENTURES OF LARA CROFT

CORE
EIDOS INTERACTIVE

Tomb Raider III © & TM Core y Desingn Limited 1998. Todos los derechos reservados.
P y " Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com